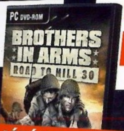
SZENZÁCIÓS ELŐFIZETÉSI AKCIÓ: EXTRAKÉNT MOST 250 GB-OS MOBIL HDD VAGY MOH, FIFA11, NFS: HOT PURSUIT

PC GURU

MAGYAR JÁTÉKM



TELJES JÁTÉK MAGYARUL!

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

MOST AZ EGYIK LEGJOBB HÁBORÚS FPS A DVD-N.
PC GURU: 93%, GAMESPOT: 9.0, IGN: 9.1

A HÓNAP MEGLEPETÉSE

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

SZÓ NINCS RÓKABŐRRŐL! RÓMA LENYŰGÖZŐ, A KÜLDETÉSEK IZGALMASAK, TÖBB MINT 20 ÓRA JÁTÉKIDŐ + EGY VALÓBAN EGYEDI TÖBBJÁTÉKOS MÓD

1995 Ft 2011.01.

A VILÁG LEGNÉPSZERŰBB JÁTÉKA

COD: BLACK OPS

SIKERÜLT A CSODA, VAGY MÁR LÁTSZANAK A HANYATLÁS JELEI? TESZT 4 OLDALON + VIDEOTESZT A DVD-N!

8 OLDALON

2010 LEGJOBB JÁTÉKAI

IDE CSAK A LEGJOBBAK KERÜLHETTEK BE! 23 NYERTES + A SZERKESZTŐK KEDVENCEI – NEKED MÁR CSAK VÁLASZTANOD KELL KÖZÜLÜK

A ROCKSTAR MEGÖLI A MOZIT

L.A. NOIRE

NEM BŰNÖZŐ, NEM PISZTOLYHŐS, MÉGIS AZT TESZ, AMIT CSAK AKAR: AZ L.A. NOIRE LESZ A GTA KÉSZÍTŐINEK LEGJOBB JÁTÉKA

ÖSSZEFOGLALÓ 6 OLDALON

2011 LEGJOBBAN VÁRT HARDVEREI

Szupergyors CPU-k, memóriák, VGA kártyák...

KIVÁLÓ MINŐSÉGBEN

VIDEOTESZTEK A DVD-N

Call of Duty: Black Ops, Fable 3, Vanquish, Fallout: New Vegas, Front Mission Evolved...

MINDENNEK VAN JÓ OLDALA

STAR WARS: FORCE UNLEASHED 2

Exkluzív útmutató: így ne készíts folytatást!

VAN MIRE BÜSZKÉNEK LENNÜNK!

A 10 LEGJOBB MAGYAR JÁTÉK

Ezek a programok meghódították a világot

Red Bull MOBILE
Szállj fel most és éld át a Red Bull Világát!
Izgalmas események, kiemelkedő sportolók, a legjobb bulihelyek, látványos videók, a legújabb Red Bull alkalmazások.
990 Ft
simplyAll+ tarifacsomag most 9 990 Ft akciós havidíjért*
400 perc
400 SMS/MMS
1 GB adatforgalom
Exkluzív tartalmak Red Bull MOBILE mobilportál, pl. Red Bull TV
RBM® Android™ okostelefon
• 2, 8" érintőképernyő
• 3G/HSDPA
• Beépített GPS
új, simplyAll+ számlás előfizetéssel
1 éves tarifamegtartással
2 éves hűségnyilatkozattal
telenor
* A simplyAll+ tarifacsomag jelenlegi kedvezményeit 2011. január 31-ig megkötött szerződés esetén 2011. május 2-ig veheted igénybe!
Csak a Telenor kiemelt üzleteiben kapható. Részletek a www.redbullmobile.hu oldalon.
Készülékajánlatunk kizárólag a simplyAll+ tarifacsomaggal, lakossági ügyfelek által vehető igénybe 2010. november 16-ától 2011. január 3-ig, vagy a készlet erejéig, illetve az ÁSZF e tarifacsomagra vonatkozó módosításáig. A tarifacsomagban foglalt hívás-, SMS- és MMS-mennyiség belföldi, normál díjas irányokba, az adatmennyiség belföldön, a Telenor hálózatán belül használható fel. A Red Bull MOBILE mobilportálon található egyes tartalmak, valamint azok letöltése belföldön a Telenor hálózatán belül, a WAP-hozzáférési pont használatával díjmentes. Az ajánlat más kedvezményes ajánlattal nem vonható össze. Az RBMK készülék megegyezik az RBM3 készülékkel. A készülék csak Telenor SIM-kártyával használható. A Red Bull MOBILE márka hazai szolgáltatója a Telenor. További részletek a Telenor üzleteiben és a telefonos ügyfélszolgálaton: +36 20 200 0000, www.redbullmobile.hu
© Hank de Vre/Red Bull Photofiles

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Lapdesign és tördelés: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Borító: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Fotó: Gabriel Zalaba (zGabi) gzalaba@gmail.com
PS3 / PSP: Kristian Zalaba (Kryss) kzalaba@gmail.com
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1525 Budapest, Pf. 58
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezetők:
Hannes Ludwig, Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők. Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1525 Bp., Pf. 58
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok, Gurusok!

Óriási meglepetéssel kezdjük decemberi számunkat: elsőként a PC Guruban olvashattok a Rockstar legújabb játékáról, az L.A. Noire-ról. Ha szereted a hatalmas bejárható városokat, a Rockstar minőséget és szívesen láttál volna a Maffiából egy sokkal jobb játékot, hamarosan eljön a te időd…

Természetesen nem maradhatott ki az újságból az Assassin's Creed: Brotherhood és a Call of Duty: Black Ops sem. A Brotherhood okozta a nagyobb meglepetést: nem sok idő volt a fejlesztésére, mégis hosszú, élvezetes, szinte hibátlan kalandot kapunk, mi lesz itt még a 3. részben? Karácsonyra mindenesetre mind a két játék kötelező.

Teljes játékként most az egyik legjobb háborús FPS-t, a Brothers in Arms első részét kínáljuk nektek, ez ügyben csak egyetlen jó tanács-csal: maradjatok életben! Hogy a hangulat a lehető legjobb legyen, a játékot eredeti nyelven, magyar felirattal tudjátok kipróbálni, végigjátszani.

Végezetül ne felejtsétek el, hogy korlátozott számban ugyan, de néhány 250 GB-os mobil HDD még midig gazdára vár. Érdemes tehát még mindig előfizetned, ráadásul a mobil HDD helyett akár a MOH-t, a FIFA11-et vagy a NFS: Hot Pursuitot is választhatod ajándékként.

Az egész PC Guru csapat nevében hadd kívánjak nektek Boldog Karácsonyt és egy nagyszerű új évet! Játszatok sokat, írjatok levelet, olvassátok a PC Gurut, és ha az ünnepek alatt is jól akartok szórakozni: kövessetek minket a Facebookon!

A Guru legyen veletek!

Shoebaron

Tartalom

BEMUTATÓ

012 Hírek
018 Best of 2010
026 L.A. Noire
030 The Sims Medieval
032 SHIFT 2: Unleashed

TESZT

036 Call of Duty: Black Ops
040 Star Wars: The Force Unleashed 2
042 TRON: Evolution
046 Sims 3: Leszáll az éj
048 Shank
050 Cities XL 2011
052 James Bond 007: Blood Stone
054 Deathspank
058 Vanquish
060 The Sims 3 – konzolon
062 Epic Mickey
064 Assassin's Creed: Brotherhood
070 Kinect-játékok
072 Move-játékok

GURU EXTRA

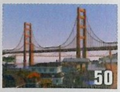
056 A magyarok 10 legsikeresebb játéka
068 Mozgásba lendülünk
074 Minden gyűjtő álma

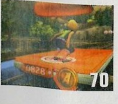
HARDVER

084 Hardver hírek
089 Guru ÁlomPC
090 Kegyetlen játékok: középkategóriás VGA-k tesztje
092 Technológiai trendek 2011
092 Elrejtve a Windows 7-ben
096 Válts most 64 bitre
098 Hardverbemutatók
100 Homok a gépezetben
102 Hardver-mentőöv

ROVATOK

078 Top5 Classic
079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
104 Levrov
106 Külvilág





42

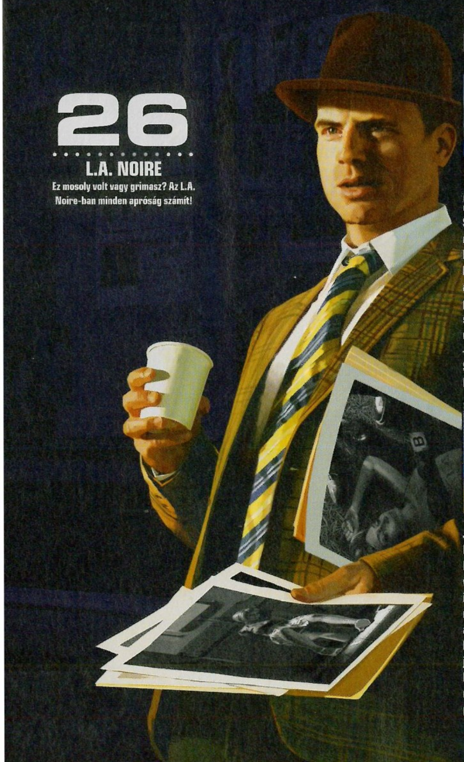
TRON: EVOLUTION

Jól kezdődött, már-már el is varázsolt minket, aztán jött a meglepetés...

64

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Bár minden játék ennyire meglepne minket, amikor megjelenik



26

L.A. NOIRE

Ez mosoly volt vagy grimasz? Az L.A. Noire-ban minden apróság számít!

ITT A KARÁCSONY, MINDENKI VÁSÁROL. MI VOLT AZ, AMIT ÉLETED SORÁN LEGINKÁBB MEGBÁNTÁL, HOGY MEGVETTED?

Shoebaron

Semmi komoly mellényúlás nem jut eszembe. Rendeltem a netről pólókat, a barátaimnak lett jó a méret, van egy szuper plüss hópárducom, szakítottam a lánnyal mire odaadhattam volna – de majd örül neki más. Szóval csak optimistán! Ezek csak tárgyak.

Bate

Ha már játékos lap, akkor játékos témát választok. Én 2008-ban vásároltam egy PSP-t nagy lelkesen, aztán akkor adtam el, mikor rájöttem, hogy már egy éve nem volt a kezemben. Ez a kézikonzol dolog egyáltalán nem nekem lett kitalálva.

Miguel

Szerencsére nem vagyok túl hamar vásárló ember, így ha megveszek valamit, arra tényleg szükségem van – vagy ha nincs is, elég időt biztosítok arra, hogy meggyőzzem magam: igenis kell nekem csigás íj, HTPC, PSP, gitár, távcső...

Chris

Egy Amiga-kapcsoló, amivel kb. 1%-kal nőtt a processzor teljesítménye. Mindezt azért, hogy gyorsabban tudjak renderelni üveggömböket kockás talajon. Mint minden számtech-cucc akkoriban, ez is a fél havi fizumat vitte el.

Joc

Pár éve, amikor rálelkesedtem a hi-fikre, vettem egy DAB tunert is (meg nem tudnám mondani miért), amit eleinte még be-bekapcsoltam, de jó ideje egyáltalán nem használom. Úgyhogy most ez a legdrágább polc a lakásomban.

Midnite_

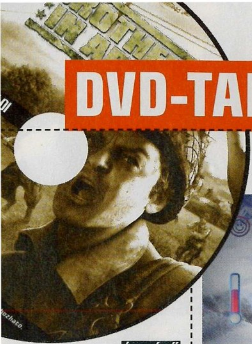
Még a sok egyszer (sem) viselt ruha és cipő mellett is a WoW a legnagyobb hiba. Egy csúnya szakítás után vettem meg a Battle Chestet, és két hónapra lenullázta a társasági életemet. Azóta sem vagyok ugyanolyan, mint azelőtt.

Chocho

Még középiskolában vettem egy jó kis szövetkabátot. Imádtam, marha jól nézett ki, meleg volt és kényelmes. Pár napja hordtam, amikor beakadtam vele egy kicsit, és az anyag hatalmas területen szakadt szét. Nem érte meg az árát...

szati

Lakótelepi suhancként mindig egy igazán márkás, elegáns félcipőre vágytam. Aztán megvettem az első Seibelemet 20 rugóért. Fél év múlva eltört a talpa. Nem adtam fel, vettem egy másikat – az is szétrepedt. Tele is lett a hócipőm...

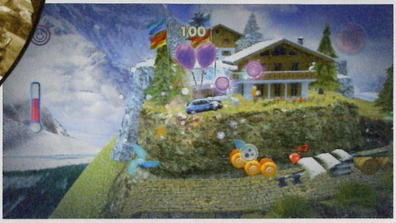


DVD-TARTALOM

Visszautasíthatatlan ajánlatok

ÍZELÍTŐ

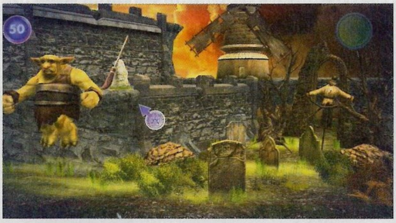
Régi álmunk válik most valóra, ugyanis sikerült megkaparintanunk egy olyan teljes játékot nektek, mely mindig is örök kedvence volt a PC Guru csapatának – ez pedig a Brothers in Arms. Emellett persze megpróbáltunk minél érdekesebben megtölteni a fennmaradt helyet lemezünkön, így feltettük kedvenc PCG live videóitokat, jó néhány játszható demót és ingyenes játékot, valamint egy nagy adag olvasnivalót, az idei év összes PC Guruját PDF formátumban. Reméljük, jövőre is találkozunk, addig is BUÉK mindenkinek!



CREATE — DEMO

Az Electronic Arts egy igazi meglepetés-szoftverrel rukkolt elő az év végre, mely inkább a fiatalabb korosztályt célozza meg. Create című Játékukban agyunk kreatív féltekéjét dolgoztathatjuk meg, méghozzá oly módon, hogy különféle feladatokat hajtunk végre egy olyan színpadon, amelyet teljes egészében mi rendezhetünk be. Persze nem kell túl nehéz feladatokra gondolni, főleg a játék elején, ráadásul még ezekre is rávezet minket a játék oktatómódja. Na és persze ami fontos a dologban, hogy mindezt most ti is kipróbálhatjátok, ha feltelepítitek a DVD-mellékletünkön lévő demót.

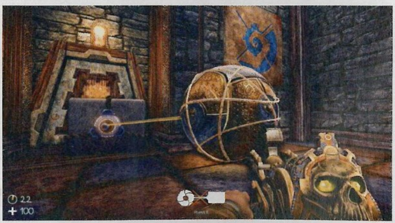
Gépigény
Processzor: Intel Pentium IV 1.8Ghz | Memória: 256MB | Videokártya: 128 MB-os DirectX® 9.0c kompatibilis (ATI® Radeon 9500 /GeForce® FX 5600 vagy jobb)



THE BALL — DEMO

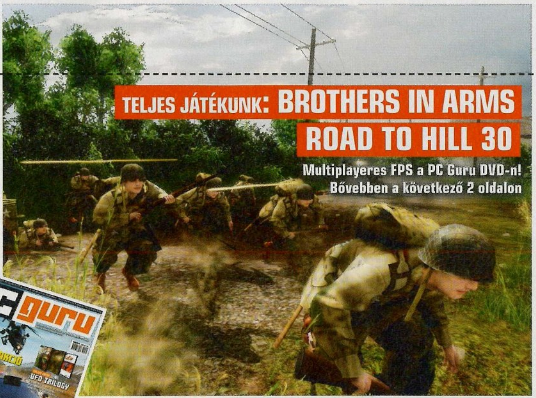
Egyszerű indie-játékot üdvözölhetünk a The Ball személyében, mely nemrégiben látott napvilágot mindannyiunk kedvenc digitális terjesztőrendszerén, a Steamen. A játék alapvetően egy logikai FPS, amelyben első nézetből kell egy hatalmas golyóbist terelgetünk, illetve annak segítségével különféle feladványokat megoldanunk – ez általában kimerül abban, hogy jutassuk el azt valahova. Külön említést érdemel még az Unreal motornak köszönhető látvány, amelyre egyetlen rossz szavunk sem lehet. A játék demóját most megtalálhatjátok lemezmellékletünkön.

Gépigény
Processzor: Pentium IV 3.0Ghz| Memória: 1GB | Videokártya: 128 MB-os DirectX® 9.0c kompatibilis (ATI® Radeon X1000/GeForce® 6800 vagy jobb)



PCG LIVE — MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK

Igyekeztük behozni a lemaradást PCG Live videók terén, ugyanis legutóbb teljes játékunk miatt nem sok hely jutott a lemezen egyéb tartalmakra. Ezúttal hat videotesztet üdvözölhettek korongunkon, köztük olyan nagy címek tesztjeit, mint a Fable III, a Call of Duty: Black Ops, vagy a Fallout: New Vegas. A 480p felbontásban készített videók lejátszásához nincs is más dolgotok, mint megnyitni DVD-mellékletünket, majd valamilyen média-lejátszó segítségével elindítani azokat.



TELJES JÁTÉKUNK: BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

Multiplayeres FPS a PC Guru DVD-n!
Bővebben a következő 2 oldalon

EXTRA AJÁNLAT

KIHAGYHATATLAN

Az egész 2010-es évad PC Guruja PDF formátumban!

Igen, jól olvasod! Karácsonyi meglepetésként felpakoltuk az idei összes megjelent PC Guru magazinunkat DVD-mellékletünkre, elektronikus formátumban. A PDF fájlok megtekintéséhez nincs is más teendőtök, mint feltelepíteni Adobe Reader nevű alkalmazást, majd máris lapozgathatjátok kedvenc magazinjaitokat.

PIRATES HORIZONT

INGYENES JÁTÉK

A Unity játékmotort sok helyen láthattuk már akció közben, ám ez a teljes értékű programként kiadott tech-demó közel a maximumot hozza ki belőle. A remek grafikai elemek és a 3D-s környezet pompásan festi, ám mindez mit sem érne a fejlesztők remek ötletei és kitartó munkája nélkül. A játékban a légikalózok világát bejárva lebegő szigeteken és más egzotikus helyeken kalandozhatunk karakterünkkel. A programot elsősorban a Microsoft Xbox 360 kontrollerére szabták, de természetesen egérrel és billentyűzettel is használható. A mozgáshoz a WASD billentyűket, a támadáshoz a bal egér gombot, az ugráshoz a jobbat, az akciókhoz pedig az E gombot kell használnunk.

Gépigény
Processzor: 600 MHz | Memória: 64 MB | Videokártya: 32MB DirectX 7.0

ESET KÓD: CAYE2T

VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus-programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.

TELJES DVD-TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK

Create / The Ball / Islands / Gourmania 2: Great Expectations / Twisted Lands: Shadow Town / Dig Dug / Janes Hotel Mania / Youda Farmer 2: Save the Village / Rachels Retreat

INGYENES JÁTÉKOK

Pirates Horizont / Mega Man 8-bit Deathmatch / Super Crate Boksz

PCG LIVE VIDEOTESZTEK

Call of Duty: Black Ops / Fable III / Fallout: New Vegas / Front Mission Evolved / James Bond 007: Blood Stone / Vanquish

VIDEÓK

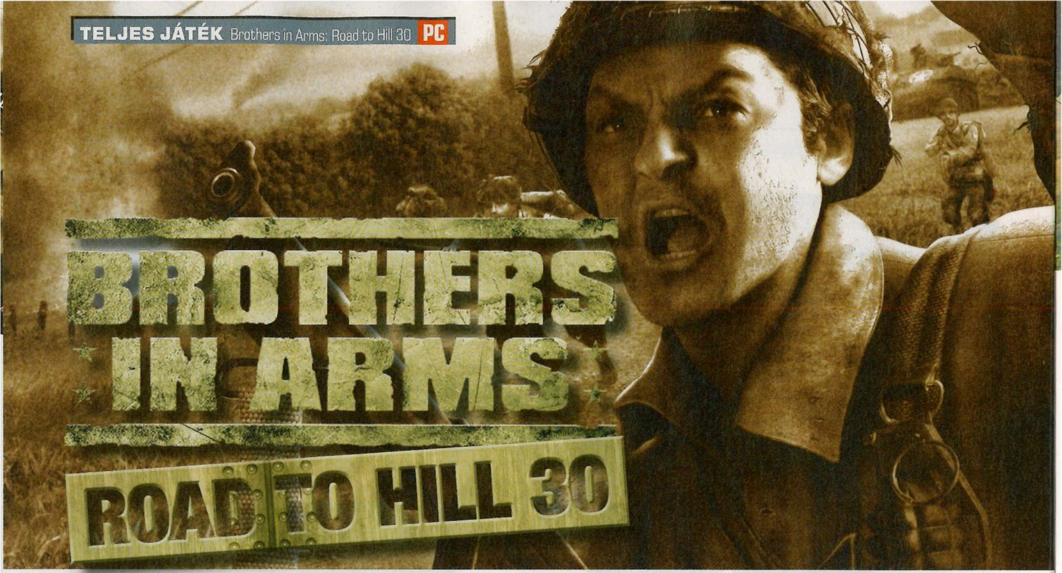
Battlefield Bad Company 2: Vietnam / Battlefield: Play 4 Free / Call of Duty: Black Ops (2db) / Diablo 3 / Dragon Age 2 / FEAR 3 / Homefront / Need for Speed: Hot Pursuit (2db) / Shogun 2: Total War / World of Warcraft: Cataclysm / Bulletstorm / Shift 2: Unleashed

HÁTTÉRKÉPEK

Assassin's Creed: Brotherhood (2db) / Call of Duty: Black Ops (2db) / Diablo 3 / Need for Speed: Hot Pursuit (2db) / Portal 2 / Star Wars: Force Unleashed 2 / Vanquish

TURKÁLÓ

CD-DVD írás Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v5.1 / CDBurnerXP v4.3.7.2423 / ImgBurn v2.5.2.0
Driverek Nvidia 260.99 (Windows XP 32bit) / Nvidia 262.99 (Windows 7 32bit) / Ati Catalyst 10.10 (Windows XP 32bit) / Ati Catalyst 10.10 (Windows 7 32bit)
Fájlkezelés 7Zip v4.65 / Total Commander v7.55a / WinRar v3.93
Képkezelés Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4
Multimédia Adobe Reader v9.4 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / Get My Videos Back v1.2.0.0 / K-Lite Codec Pack v6.5.0 / MediaMonkey v3.2.2.1300 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.581 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer Advanced SystemCare Free v3.7.2 / Game Booster 2 / Smart Defrag v1.5 / TeamViewer v5.1.9385
Számítógép-védelem Avast Free Antivirus v5.1.677 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.592



[ÍRTA TIKA] **P A Half-Life kiegészítőket fejlesztő Gearbox 2005-ben döntött úgy, hogy önálló branddel kapcsolódik be az éppen tomboló 2. világháborús őrületbe. A mellékletünkön helyet kapó BiA: Road to Hill 30 ennek a sorozatnak az első epizódjaként taposta ki az utat a Hell's Highway drámai fordulatai előtt...**

ADATOK

KIADÓ
Gearbox Software
FEJLESZTŐ
Ubisoft
MŰFAJ
FPS
MEGJELENÉS
2005. március 15.

GÉPIGÉNY

Processzor: Intel PIII 1GHz
Memória: 512 MB RAM
Videokártya: 32 MB VRAM, DirectX 9
Merevlemez: 5 GB

Öt évvel ezelőtt második világháborús játékot bejelenteni, ráadásul abban a belső nézetes lövöldözős műfajban, ahol olyan nehézfiúk cirkáltak, mint a MOHAA vagy a COD, nos maradjunk annyiban, hogy Randy Pichford csapatának (Gearbox) kinézett egy elmeorvos. Aztán kiderült, hogy ez nem „olyan", sőt kiderült, hogy lehet még finomítani „az öljünk halomra egy nagy csomó nácit" klisén.

A Brothers in Arms kétségtelenül nem a grandiózus, széles-vásznú élménnyel adta el a történelmi mondanivalóját, de ebben a Call of Duty Sztálingrádjával, vagy a MOHAA Omaha parti jelenetével nem is versenyezhetett, tehát sokkal inkább a taktikára fókuszált, arra, hogy egy kicsi, jól működő egység, automata fegyverekkel és kiváló kiképzéssel miként kerekedhet felül a számbeli fölényben lévő ellenségen. Ilyenkor szoktuk azt mondani, hogy ezt tanítani kellene: nos a West Pointon pont ezt teszik...

A 2. világháborús játékokban nem véletlenül kerül elő újra és újra a normandiai partraszállás, ez a nap ugyanis, hogy Churchillt idézzem „a vég kezdete", és a történelem egyik legnagyobb fordulópontja, tehát várhatóan még sokan és sokféleképpen fogják feldolgozni. A Brothers in Arms ebből a halmazból az éjszakai órákban bevetett légideszant-alakulatokra fókuszált, és erősen hajazott a Stephen E. Ambrose regénye alapján készült tízrészes televíziós sorozatra, a Band of Brothersre (Az elit alakulat). A felütés szerint a 101. Légiszállítású Hadosztály 502-es Ejtőernyős Gyalogezredének egy szakaszát vezethetjük át a D-day, és az azt követő hét nap harci cselekményein. A játékos Matthew Baker őrmester bőrébe bújik, aki tulajdonképpen a történet központi figurája mellett a mesélő szerepét is betölti. Egyfajta visszaemlékezés és megemlékezés a 17 fejezetet felölelő időszak, hisz a 30-as dombot hősiesen védő, és lassan felmorzsolódó szakasz képeivel indít a játék a D+7 napon, és innen ugrunk vissza a Normandia felé tartó szállítógépek egyikére, azaz a D-napra. Matt lépésről lépésre vezet végig azon az ösvényen, amely egy átlagos fickó belső vívódásait, a veszteségek felett érzett fájdalmát éppúgy bemutatja, mint a 101-esek harcait. Sosem akartam vezetni ezeket az embereket, mondja egy helyütt, ám lassan ráébred, hogy két családja van, egy távol otthon, és egy itt, amelynek most sokkal nagyobb szüksége van rá. Az apja becsületről és kötelességről mondott szavai és a háború kiszámíthatatlanságával járó gondolatok – miért éli túl az egyik, és miért halnak meg mások – mind-mind ott kavarognak a fejében. Érdemes tehát a pályák elején a belső monológokra és a párbeszédekre odafigyelni, mert ez az érzelmi töltet nagyon sokat hozzátesz a hangulathoz.

Bár elsőre tucat-FPS-nek tűnik, a Brothers in Arms újító játékmenete a mai napig friss és szórakoztató tud lenni

COMPANY OF HEROES

Matt Baker figuráját többek között Harrison Summers őrmester ihlette (lásd a keretes írást), a cselekmény pedig a történelmi tényeken, illetve a veteránok visszaemlékezésein alapul. Anno a Gearbox többször ellátogatott Normandiába, úgymond terepszemlére, és az Amerikai Nemzeti Archívumból is kikérték a korabeli fotókat és iratokat, hogy minél hitelesebb képet alkothassanak a körülményekről. Olyan normandiai kisvárosok neveit ásták elő, mint Foucarville, ahol a Utah part kijáratát biztosító ejtőernyősök majd' egy napon át védték az állásaikat a német túlerő ellen. Akadnak egészen megrázó elemei is a játékba bekerülő eseményeknek, Come-du-Mont például, ahol '44 júniusában heves harcok folytak, és a keresztútnál napokig látható volt az a kilőtt amerikai tank, amelynek tornyából a halott parancsnok teste lógott ki. Emlékére múzeumot állítottak azon a helyen, ez ma is megtalálható Dead Man's Corner néven, a BiA-ban pedig Matt gyerekkori barátjának, George Risner tankparancsnoknak a tragikus sorsa teljesedik itt be. A Carentan környéki harcokban Robert G. Cole alezredes figurája is megjelenik – az ejtőernyősök körében legendássá vált tisztről van szó, aki

Bár a siker alapja a helyzetek átlátása és helyes értékelése, nem lesz ritka, hogy minden gondolkodás ellenére egyszercsak elszabadul körülöttünk a pokol, és társainkkal együtt szinte test-test ellen küzdünk a németek ellen

egy vakmerő szuronyrohamért kapta meg Normandiában a Becsületrendet (a kitüntetést már nem vehette át, mert '44 szeptember 18-án egy német mesterlövész lelőtte). A füstgránátok fedezékében végrehajtott támadás és annak előzményei teljes egészében visszaköszönnek a játék Cole's Charge című fejezetében. A küldetések mellett a Gearbox komoly erőket mozgósított, hogy a szereplők fegyverzete és felszerelése az egykori ejtőernyősökével teljesen megegyező legyen, ebben az Amerikai Fegyverzeti Múzeum kurátora, dr. Atwater nyújtott segítséget. A harci cselekmények szimulálásához pedig külön szakértőt, egy harcedzett veteránt, John Antal ezredest szerződtették. A végeredmény kifejezetten szimpatikus lett, bár kisebb kompromisszumok születtek, hogy a zsáner játszható legyen.

BAKER'S DOZEN

A partra szállás előestéjén, éjfél után 1 óra 15 perccel földet ért a 101. Hadosztály, de a valóságban, és így persze a játékban sem ment ez olyan simán. Az erős légvédelmi tűz következtében az ejtőernyősök szétszóródtak, és sokan – például Matt Baker is – egyedül és fegyvertelenül találták magukat a normandiai éjszakában. Matt azonban belebotlik Greg „Mac" Hassay-be (apu régi barátja, és a jelenlegi szakaszparancsnok), aki pártfogásába veszi a fiút, no meg egy 45-öst is a mancsába nyom, és végre elindulhatunk az öreg utasításait követve, hogy összetereljük a raj maradványait. A játék ezen a ponton elég egyszerű mechanizmust mutat, elszórt fedezékek, statikus német állások, és csupán egyetlen intő előjel, nevezetesen hogy a kikandikáló németeket még a pisztoly irányzéknézetével is kemény dió szemből eltalálni. Célkereszt nincs, a kéz remeg, a lövedék sem pontosan oda csapódik, ahová szeretnénk, viszont ha oldalról vagy hátulról becserkészett tiszta célpontra tudunk tüzelni, akkor megy minden, mint a karikacsapás. A halott krautok mellől felmarkolhatjuk az első komolyabb puskát, és lassacskán a raj is kezd összeállni. Leggett, majd Joe „Red" Hartsock csatlakozik a kis csapathoz, a 12 fős teljes létszám azonban még jóval odébb van. A következő nevek – Allen, Garnett, Desola, Rivas, Obrieski, Muzza, Corrion, Courtland, Zanovich és McCreary – egy-két nap játék után már ismerősen fognak csengeni. Felületes szemlélőnek egyszerű golyófogók vagy ágyútöltelékek, és talán feleslegesnek tűnhet, hogy önálló, kidolgozott személyiséggel lettek felruházva, ám ha odafigyelünk, egy-egy elejtett megjegyzés vagy párbeszéd kapcsán mindegyikhez köthetünk majd egy kellemes emléket, jellemvonást, amely a később bekövetkező veszteségeknél fájdalmasan visszaüt. Azt se felejtsük, hogy néhányuknak komoly szerepe van a BiA folytatásaiban…

EGY A SZÁZ ELLEN

A német tüzérség WXYZ (amerikai térképjelölés) laktanyáját egy teljes század védte a partra szállás napján, és ide érkezett Harrison Summers őrmester 15 emberrel. Az innen-onnan összeterelt osztag azonban nem követte az őrmestert, így egymaga járt szobáról szobára, házról házra, és géppisztollyal tisztította meg a területet. Később egy géppuskás és egy katona csatlakozott hozzá, így sikerült teljesen felszámolni az ellenállást. A történet szerint az egyik utolsó ajtót berúgva vagy 15 német katonát látott, akik nyugodtan reggeliztek, persze nem habozott, az utolsó szálig lekaszálta mindet.

CSAK A PUSKÁK ROPOGNAK...

Normandia még az Unreal 2 engine lencséjén keresztül is hozza azt, amit a könyvek, korabeli híradások alapján elvárnánk. Jellegzetes sövénykerítések, elárasztott termőföldek, mély földutak, nehezen belátható kereszteződések, tanyák, gazdasági épületek és persze a háború kitörölhetetlen nyomai – leölt háziállatok, fákon fennakadt ejtőernyősök, lezuhant gépek roncsai. A fontosabb gócokat tökéletesen reprodukálták, az extrák részben érdemes tanulmányozni a helyszínen készített fotók és a játékban

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

Konfiguráció	LOW	MEDIUM	HIGH
AQUA electromax GURU TREND	45 FPS	68 FPS	58 FPS
Memória: 2 GB 1333 MHz DDR 3 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X4 635 2,9 GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5670/DI/1GD5 **Alaplap:** ASUS M4A78LT-M LE **Tápegység:** FSP 400W FSP400 PFC 80+	1600×1200-as felbontás, a Performance menüben minden érték Low beállításon, és az extrák mind ki vannak kapcsolva. Furcsamód az FPS érték mégsem túl magas.	1600×1200-as felbontás, a Performance menüben minden érték Medium beállításon, és az extrák mind ki vannak kapcsolva. Az FPS érték nő, a játék fut, mint az álom.	1600×1200-as felbontás, a Performance menüben minden érték High beállításon, és az extrák mind be vannak kapcsolva. A program még így is tökéletesen fut.
AQUA electromax GURU MAX	170 FPS	138 FPS	86 FPS
Memória: 2x 2 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB Samsung HD103SJ 32 MB Cache **CPU:** Intel Core i5 660 3.33GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770/2DI/512M **Alaplap:** ASUS P7H55M-PRO **Tápegység:** Chieftec GPS-500AB A Smart	1600×1200-as felbontás, a Performance menüben minden érték Low beállításon, és az extrák mind ki vannak kapcsolva. A játék nem túl szép, de legalább száguld.	1600×1200-as felbontás, a Performance menüben minden érték Medium beállításon, és az extrák mind ki vannak kapcsolva. Kezdünk szépülni, de lassulásról szó sincs.	1600×1200-as felbontás, a Performance menüben minden érték High beállításon, és az extrák mind be vannak kapcsolva. Akár még kétszer elindíthatnánk a játékot...

Mivel a D-nap H-órája (vagyis a partra szállás konkrét megindítása) előtt érkezünk, nagyon sok múlik azon, hogy sikerül végrehajtani a ránk és az osztagunkra bízott feladatokat

látható végeredmény közti kísérteties hasonlatosságot. Kétségtelen persze, hogy mai szemmel nem ez a technológia csúcsa, de például a karakter-animációk és az arckifejezések terén meglepően jó munkát végeztek, és nem véletlenül kapott 90% körüli értékeléseket annak idején. Véres jelenetekben, drámaiságban sem lesz hiány, sőt, a fejlesztők nélkülöztek mindenféle zenei aláfestést, a hangulat megteremtését egyszerűen rábízták a hiteles fegyverhangokra, a röpködő parancsszavakra, amelyek alá a robbanások dörejei nyomják a basszust.

A gépigény szinte viccesen alacsony, egy mai alsó- középkategóriás gép erőlködés nélkül viszi az 1920×1080-as felbontást minden szűrőt maximumra állítva, viszont azzal számoljatok, hogy ilyenkor a töltési idők már drasztikusan nőnek.

WEST POINT KICSIBEN...

Ahogy újabb és újabb emberek kerülnek elő a rajunkból, úgy kristályosodik ki a készítők szándéka. Nevezetesen a 4F-ként (Find, Fix, Flank, Finish – Megkeres, Beszorít, Megkerül, Felmorzsol) emlegetett gyalogsági alapstratégiát verik itt a játékosok buksijába. A főhős alá tehát bekerülhet két háromfős csapat, és az egyiket fire-team, a másikat pedig supression-team néven említi a nagykönyv. Mivel 12 emberből áll a raj, joggal feltételeznétek, hogy valamiféle szelekció alapján jutunk a hármas csoportosuláshoz, nos, ne tegyétek, az összeállítás adott, miközben néha az egyik vagy másik csapat helyét egy-egy tank veszi át. A halálesetekkel sem kell számolni, bárki is dobja fel a pacskert, a következő küldetésben újra ott vigyorog majd, és csak a dramaturgiailag meghatározott ponton léphet át az örök ejtőernyős vadászmezőkre. De térjünk vissza a taktikához. Az irányítás kellemes, a SHIFT vált a két csapat között, és ez a követés parancs kulcsa is, az egér jobb gombja pedig helyzetérzékenyen küldözgeti a bakákat a harctér különböző pontjaira. Ha a talajra mutatunk, a kijelölt csapat odavágtázik, ha fedezék mögé, akkor beállnak a megfelelő pozícióba, ha ellenfélre, akkor teszik a dolgukat, és lőnek, mint a veszett fene. Jól képzett emberekről lévén szó (a 2. vh-ban az amerikai hadsereg különösen odafigyelt arra, hogy az alapokat jól a bakák fejébe vésse) némi önállóságot – közeli fedezékek használata, választűz – is sikerült a társak fejébe tölteni.

FEGYVEREK

M1 CARBINE
Az M1 Garand könnyebb, rövid csövű, karabély változata. A gyalogsági tisztek és az ejtőernyősök közkedvelt fegyvere. Félautomata, 15 lőszeres tárral, a játék kezdetén juthatunk hozzá.

M1 GARAND
Öntöltő, félautomata fegyver, amely korának legmegbízhatóbb eszközeként híresült el. Nagy átütő erejű lövedékei ötös rakaszban ülnek, egyébként pontos, „messze látó" eszköz.

K98
A Mauser K98 (vagy 98k) a Wermacht elsődleges gyalogsági fegyvere volt. A 7.92*57 lőszert nagy pontossággal jutatta célba, ám hiába az 5db-os belső tár, a reteszelés körülményes és lassú.

M1A1
A híres vagy hírhedt Thomson géppisztoly bottáras (30 db .45-ös lőszer) változata. Közelharcban, illetve a lerohanásoknál nélkülözhetetlen eszköz. Pontatlanabb, mint az MP40.

BAR
A Browning Automatic Rifle (innen ugye a rövidítés) a könnyű, hordozható géppuskák családjába tartozik, noha a 20-as tár miatt illik pontos, rövid sorozatokkal használni.

MP40
A Schmeisserként is elhíresült német géppisztoly 9mm-es Parabellum lőszert tüzelt effektive igen kis hatótávolságra, közvetlen közelről viszont a nagy tűzgyorsaság érezteti hatását.

STG44
A Sturmgewehr 44 a modern gázelvételes gépkarabélyok előfutárának tekinthető. Olcsón előállítható (préselt lemezek), pontos, nagy tűzerejű fegyver. Ha a játékban ilyet találsz, vedd fel.

Minden fegyverrel kapcsolatban fontos, hogy a pontosság nem feltétlenül erényük – meg kell tanulni bánni velük.

PARANCSOK

FORM UP
Alapértelmezésben a Shift vagy a Z billentyű nyomva tartásával zárkóztathatók fel a csapattagok, és ilyenkor eme derék emberek kissé lemaradva, de legjobb tehetségük szerint követnek minket.

MOVE
A mozgás a jobb egérgombbal kiadható parancs, ám célszerű egy hajszálnyival az óhajtott fedezék elé pozícionálni, ugyanis hajlamosak az embereink átesni a ló túloldalára – szó szerint.

SUPPRESSION FIRE
Az ellenséges egységen megnyomott jobb egérgomb folyamatos tüzelést eredményez, amelynek hatását az ellenfél feje fölött lévő piros ikonon tudjuk lemérni. Ha az szürkére vált, akkor germánék nyakukat behúzva, szórványos lövöldözéssel tengetik perceiket, így jómagunk és a másik csapat viszonylag szabadabban mozoghat. A Suppression-team jele a derékszög forma, de a felszerelésükről – Garandok és BAR – is felismerhetjük.

ASSAULT
A lerohanás a mi dolgunk, így elég veszélyes lehet, tehát kellően szupresszált egységek ellen vessük be, és lehetőleg még így se frontálisan. A fire team (háromszög) legyen kijelölve, és a célponton a nyomva tartott jobb egérgomb mellé nyomjuk meg egyszer a balt. A gránátokkal és könnyű fegyverzettel felszerelt embereink huszáros hajrával és folyamatos tüzeléssel lerohanják az ellenség állását, és remélhetőleg veszteség nélkül elintézik a krautokat.

AMIT MAGAD IS MEGTEHETSZ

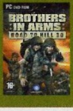
LÁSD ÁT A HELYZETET
A helyzet felmérése életeket menthet, a Situational Awareness például kiváló lehetőség arra, hogy meglássuk a "kiskapukat". A házak mögött húzódó útvonalak, a szántóföldek szélén a mély árkok mind egy-egy kiváló lehetőséget takarnak, hogy az ellenség hátába kerüljünk. Az ellenség nem vak, tehát guggolásban közlekedjünk. Az aktuális irányt és a feladatot egyébként az iránytű pontosan mutatja, szóval elveszni nem fogunk.

TANKOS BAJOK
A tank remek fegyver, ugyanakkor egy másik páncélossal találkozva a kimenetel végeredménye olyan, mint az orosz rulett. Az esélyeinket javíthatja, ha az ellenséges páncélos mögé tudunk kerülni, ekkor ugyanis az F billentyűvel lehetőség van a torony nyílásába hajított gránáttal kivégezni a konzervdobozt. A páncéltörő ágyukat idejekorán el kell takarítanunk a saját tank útjából, ugyanakkor szimpla gyalogság ellen ne kukoricázzunk, bátran uszítsuk rá.

MESTERLÖVÉSZET
A fegyverek többsége hatástalan a szemből éppen csak a sisakjuk búbját kitoló nácikra. Ha valamelyikük lövésre emelkedne a legjobb esélyt a 98k vagy a Garand adja, persze guggoló testhelyzetből, irányzéknézettel, és a Garand esetében semmiképp ne duplázzunk rá, mert a nagy erejű lőszer felfelé löki a csövet tüzeléskor. A páncéltörő eszközök hatásfoka kicsit el lett baltázva, tehát ne ijedjünk meg, ha az első találat hatástalan, néha 3-4 is kell.

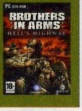
LEGENDÁS ELSŐ RÉSZ, MINŐSÉGI FOLYTATÁSOK

ROAD TO HILL 30
(2005)
A sorozat nyitódarabjából 1,7 millió példányt adtak el az első negyedévben, tehát remek rajtot vett. Baker osztaga a kritikusokat is meggyőzte, a Metacriticen a 87 pont igen előkelőnek számít.



EARNED IN BLOOD
(2005 október)
A második rész alig fél év múlva, októberben már a boltok polcain volt. A történet magvát most Joe Red Hartsock visszaemlékezései adták, ám a továbbfejlesztett AI-n kívül az alapok változatlanok maradtak.

HELL'S HIGHWAY
(2008)
A Market Garden hadműveletben újra Matt Baker állt a szakasz élére. Az U3 engine, az új fedezékrendszer és a friss taktikai elemek (AT és géppuskás osztag) felejthetetlen kombinációt adtak.



A lényeg a következő: a nácik kiépített állásokban várják a háború végét, ezek géppuskafészektől a házak ablakából tüzelő katonákig mindent felölelnek, de közös jellemzőjük, hogy innen csak nagyon ritkán és nagyon jó indokkal mozdulnak ki. A pályák széle korlátozott, ahogy a köztes fedezékek száma is, így a támogató vagy lefogó (supression) csapat automata és félautomata tűzfegyverekkel folyamatos tűz alatt tartva az ellenséget lehetővé teszi, hogy szerény személyünk és a rohamcsapat körbevándorolja a fedezékeket, és oldalról vagy hátulról felszámolja a fenyegetést. Egy átlagos és pontosan oldalról látjuk a fedezék mögött gubbasztó ellenséget. Célzásra emeljük a fegyvert, és ugyanazzal a mozdulattal (jobb és bal klikk) tüzelésre biztatjuk a társainkat is. A módszer attól megunhatatlan, hogy a városokban, de akár belső tereken mindig más és más leküzdendő akadályokkal szembesít, a terepen pedig lövegek, aknavetők zárótüze, mélységben kiépített védelem, páncélosok (utóbbihoz mellékelnek páncéltörő eszközt a közeli ládákban), illetve Carentanban már az elitnek számító páncélgránátosok döntik fel a jól bejáratott sablont.

Ha odafigyelünk az átvezető videók párbeszédeire, a játék végére igencsak összebarátkozunk majd a szakasz tagjaival

bevetés a következőképpen fest: mi egyes szám első személyből látjuk a csatamezőt, és a szokásos first person puffogtatás mellet kőkerítéstől szénaboglyáig küldözgetjük előre a két-háromfős csapatot, aztán felbukkan az első ellenséges góc – 2-3 germán bújik meg homokzsákok mögött. A Situational Awareness nézettel kérünk egy felülnézeti képet, és megállapítjuk, hogy a jobb oldalon egy döglött tehén és a pajta fedezékében a krautok háta mögé kerülhetünk. A támogató csapatot a kőkerítés mögött lefogó tűzre utasítjuk (egyetlen jobb kattintás), a rohamcsapatot pedig követésre (váltás – SHIFT, követés – SHIFT nyomva tartva), aztán körbeszaladjuk az elhullott bocit és a melléképületet, Baker és a raj emberei nem sebezhetetlen félistenek, a géppuskatűz és a robbanások rögtön ölnek, míg a kisebb sérülésekből néhány azért begyűjthető a reload felirat előtt. A mentés checkpointos természetű, és ha harmadszor törne bele a fogunk ugyanabba a szituációba, akkor a visszatöltés előtt a csapat felgyógyítására is kapunk lehetőséget. A BiA talán az elsők között vezette be a korlátozott fegyverviselést, azaz egyszerre csak két darab eszközt cipelhet a katona, igaz, ezek tetszés szerint lecserélhetők a földön heverő darabokra. Nincs végtelen muníció (a táránkénti nyilvántartás szintén szimpatikus vonás), és a mesterlövészfegyverek kivételével egyik sem hajszálpontos, sőt, igencsak közelítenek a valós karakterisztikához. Csekély számú gránátot is birtokolhatunk, amelyek igen jó szolgálatot tehetnek a durvább állások kipucolásánál. A németek hátrahagyott géppuskáit szükség szerint használhatjuk, ha pedig egyik csapat helyét tank venné át, ebben az esetben a másik osztag fedezékként használhatja a páncélost, míg Baker felkapaszkodhat a toronygéppuskához.

„Kövess!", „Fedezékbe!, „Fedezőtűz!", „Adjatok nekik!" – két-három óra a BiA forgatagában, és az otthoniakkal is ebben a stílusban társalogsz majd.

MULTI-PLAYER?

A Brothers in Arms: Road to Hill 30 egyjátékos kampányához nem kell kód, azonban ha valaki szeretné kipróbálni, milyen az interneten a játék, annak szüksége lesz egy szám- és betűsorra. Ezt ugyan nem csomagoltuk az újság mellé, de ha ellátogattok a www.pcguru.hu/bia oldalra, és megadjátok az e-mail címeteket, automatikusan kaptok egy kódot. Sajnos azonban (ahogy ez már csak a régebbi játékok netes multijával lenni szokott), korántsem biztos, hogy találtok majd élő szervert – érdemes lehet esetleg Hamachin keresztül megpróbálni a LAN-opciót.

MULTIPLAYER Á LA BIA

A többjátékos opció címén egy elég érdekes kreálmányt kapunk, ugyanis a maximálisan 4 főt engedélyező egyetlen játékmód tíz pályát és a pályákhoz előre rögzített koreográfiát takar. Mindkét oldalon egy-egy ember felveszi a maga kis háromfős támogató (supression) vagy lerohanó (fire) osztagát, és a kiadott feladatot párban próbálják végrehajtani, miközben a hozzájuk láncolt AI vitézeket a kampányban megismert módon terelgethetik. Például az Etienville Dawn pályán az ejtőernyősök egy német kódkönyvet találnak, amit a nácik örömmel visszaszereznének, természetesen emellett akadnak bőséggel robbantási feladatok (lövegek, konvoj stb.), ahol a másik oldal védekező szerepben tetszeleghet.

„EGY FALKA TESTVÉR"

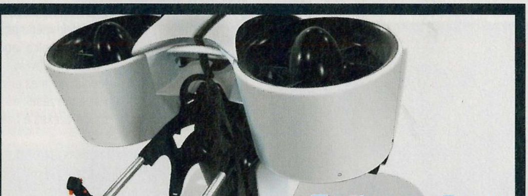
Ha valaki még nem próbálta a szériát, vagy esetleg csak a legutolsó résszel találkozott – Hell's Highway –, itt a lehetőség, hogy megismerje az előzményeket, megértse, milyen érzések és miféle testvériség köti össze ezeket a fickókat...

Arthur és a druidák

Úgy általában drukkolunk a magyar játékoknak, a King Arthur meg különösen a szívünk csücske, szóval örömmel adunk hírt a hozzánk hasonló elszánt stratégáknak, hogy még idén újabb kiegészítő érkezik a játékhoz, Druidák alcímmel. Ha vetünk egy pillantást a pontokba szedett újdonságokra, akkor azt vesszük észre, hogy nem a megszokott „pár új egység meg varázslat" jellegű add-onnal van dolgunk (persze lesz az is, négy új hős, három új speciális és ugyanennyi általános egység, tíz új képesség a hősöknek és kettő az egységeknek, húsznál is több diplomáciai küldetés és varázstárgy), hiszen komoly változások érik a legalapvetőbb játékelemeket. A 30 órásra tervezett extra kampányban immár afféle sandbox-módban is hódíthatunk, vagyis az eddig megszokott kötöttségek helyét bizonyos szintű szabadság veszi át, például az eddig kötelező, a történetet alakító célokat most inkább csak stratégiai megfontolásokból lesz fontos teljesíteni. A kampány sztorija miatt az óhit kap kiemelt szerepet, így a fent számszerűsített újdonságok is jórészt ezzel kapcsolatosak – lapzártakor pontos információnk még nincs a megjelenési dátumról, de reméljük, hogy még karácsony előtt visszatérhetünk Arthur csodálatos birodalmába.

FURCSA KAPCSOLAT

A Black Ops nemcsak az Activision pénztárcáját tömi tele (650 millió dollár bevétel az első héten!), de a The Rolling Stones sem jár rosszul: a játék reklámfilmjében használt Gimme Shelter című számukat 11 ezren vették meg a digitális zeneboltokban (a szokásos kétezer helyett, öt és félszeres extra siker), és a másik felhasznált slágerük, a Sympathy for the Devil is megtáltosodott az adott héten – és a licencdíjakat még nem is számoltuk. Csak lenne értelme itthon is netes zeneboltokat nyitni?



Jetpacket mindenki hátára

Egy Martin Aircraft nevű cég tudja, mitől döglik a légy (illetve felelőtlen használat esetén a vásárló): a játékokból ismerős, hátizsák méretű rakétahajtóművet, jetpacket terveznek ugyanis forgalomba hozni (nem, nem katonai célra, hanem hétköznapi emberek számára). „Az a célunk, hogy a világ legkönnyebben irányítható repülő szerkezetét hozzuk létre – egy lebegő segwayt (két kerekű, a súlypont áthelyezésén alapuló rollerszerű szerkezet - a szerk.), ha úgy tetszik" – mondta el az új-zélandi cég vezetője egy interjúban. A szerkezet a tervek szerint 8 km/h-s sebességgel fél órán keresztül tud majd a levegőben maradni, és a csúcssebessége 100 km/h körül alakul, ami azért már közelít az „elugrom a boltba kenyérért" valóságához. Két közepesen zavaró részlet van még: az egyik a 100 000 dolláros vételár, a másik pedig a tény, hogy egyelőre nem közölték, milyen hangos működéssel kell számolni...

TOP 10

MAGYARORSZÁG 11.08 – 11.14

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Ahogy legutóbb a Medal of Honor, úgy a Black Ops sem győzött meg minket teljesen – a multi miatt azért megéri.

PCG 11.01 **83%**

THE SIMS 3 LATE NIGHT

Emberek, komolyan. Késő este az ember nem Simsezik: elmegy bulizni, szórakozik a barátnőjével, vagy legrosszabb esetben alszunk...

PCG 11.01 **78%**

MEDAL OF HONOR

Bár azt az információt kaptuk, hogy az első nagy hajrá után alaposan visszaesett a MoH iránti érdeklődés, azért egy harmadik helyre ez is elég.

PCG 10.11 **82%**

FIFA 11

Negyedik helyen 2010 legjobb PC-s sportjátéka – ha szeretnél végre egy tényleg jó, PC-s fociprogramot, akkor csatlakozz a többi vásárlóhoz!

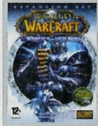
PCG 10.11 **91%**

F1 2010

Már legutóbb is ezen értetlenkedtem, de még mindig nem tudtam túltenni magam rajta: miért nincs safety car? Ejnye-ejnye, Codemasters.

PCG 10.11 **82%**

World of Warcraft: Wrath of the Lich King



Nagyon remélem, hogy most utoljára kell a Wrath of the Lich Kingről írnom: december elején jön a Cataclysm!

PCG 09.01 **97%**

COLIN MCRAE DIRT 2

Bár nekünk annak idején annyira nem tetszett, azért érdekes lehet az autós játékok kedvelőinek – a harmadik részig el lehet vele lenni.

PCG 10.01 **80%**

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Mi is támogatjuk azt a mozgalmat, hogy a pofátlanul gyenge második rész helyett továbbra is csak az elsőt vegyük meg.

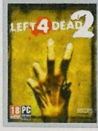
PCG 09.13 **75%**

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Kérdés nélkül a 2010-es év legjobb játéka – ha lapoztok párat, ez ki is derül a Best of 2010 című cikkünkből.

PCG 10.04 **93%**

Left 4 Dead 2



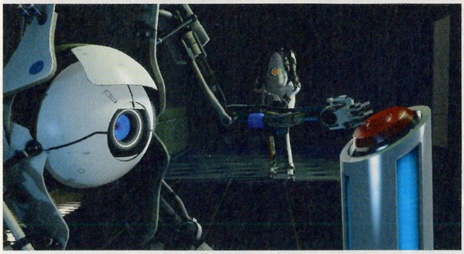
Komoly lázadást kockáztat a Valve, ha hamarabb lesz Left 4 Dead 3, minthogy kihoznák a Half-life 2: Episode 3-at, márpedig van erre egy kis esély.

PCG 10.01 **90%**

A PLETYKÁK SZERINT MÁR KÉSZÜL AZ ELDER SCROLLS 5 - AZ OBLIVIONT FOLYTATJÁK (SZERINTÜNK VALAMIKOR 2011 OKTÓBERÉBEN)

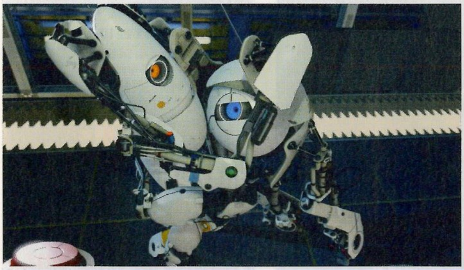
67 milliós virtuális ingatlan – ELADVA

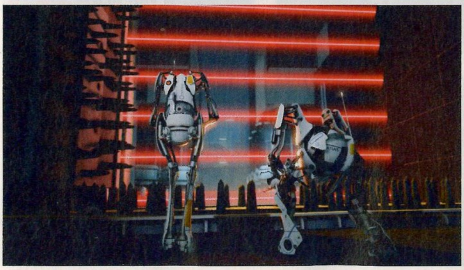
Személy szerint már azokat sem értem, akik a WoW karakterüket adják-veszik pár ezer eurós vagy dolláros áron, de most megjött a hír a közelmúlt legfurcsább futóbolondjáról: egy Yan Panasjuk nevű ember 335 000 amerikai dollárért vásárolt meg egy nightclubot – de nem ám akárhol, hanem az Entropia Universe nevű MMO-ban. A Neverdie (Sose halj meg) klub újdonsült tulajdonosa boldogan válaszolt a kétkedő újságíróknak: úgy gondolja ugyanis, hogy ahogy pár évtizede a tévé volt az iparág, ahová érdemes volt pénzt fektetni, most az online játékok veszik át ezt a szerepet, és pusztán pár esztendő múlva már mindenki csak úgy emlegeti majd őt, mint az embert, aki látta előre. Az amúgy programozóként dolgozó férfi eddig heti tíz-húsz órát játszott, most azonban úgy tervezi, hogy kicsit háttérbe szorítja valós munkáját, hogy negyven-hatvan órában foglalkozhasson netes birodalmával. Életemben nem álltam még ennyire közel ahhoz, hogy valakit országos terjesztésű folyóiratban nevezzek marhának.



Késik a Portal 2!

Akár úgy is kezdhetném, hogy „Botrány!", de figyelembe véve a Valve-nak a határidőkkel kapcsolatos hozzáállását, egyet kell értenem a késést bejelentő sajtótájékoztató szövegével: ez a kiadó durva késésekkel gazdagon tűzdelt történelmének legjelentéktelenebb csúszása, hiszen mindössze arról van szó, hogy február helyett áprilisban jön majd az a játék. Ez a hír két okból is örömteli: egyrészt mert lehetett volna két év is az a két hónap, másrészt mert végre van alkalmunk bedobni azt a halom képet, ami a közelmúltban került a birtokunkba, és itthon még soha senki nem közölte le. Persze azért ne örüljünk nagyon, előfordulhat, hogy pár hét múlva kapunk egy kiegészítést, miszerint a Valve a 2011. április 18-at úgy értette, hogy 2014. november 10. – valaki akar fogadni?





Majesty 2: Monster Kingdom

kiadó **PARADOX INTERACTIVE** fejlesztő **1C COMPANY** megjelenés **2011. DECEMBER 7.**

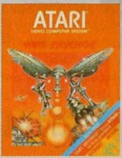
Bár az alapjáték nem feltétlenül nyerte el a tetszésünket, és a nagy elődnek a nyomába sem nagyon ért, azért pár órányi szórakozást mindenképp nyújtott a Majesty második része. A nagyjából az újsággal egy időben megjelenő utolsó kiegészítő azonban érdekes ötlettel igyekszik feldobni a kritikusok által lazára cincált játékot: Arcania királyát (vagyis ugye minket) elüldözték a trónról, és ha vissza akarjuk szerezni a jogosan minket illető hatalmunkat, akkor a lehető leglehetetlenebb szövetségesekre lesz szükségünk. Bizony, a korábbi ellenség, a vidéket továbbra is opcionálisan rettegés alatt tartó kis, közepes és nagy szörnyek kompániája siet majd a segítségünkre. Béreld fel, képezd ki, és küldd a halálba azokat, akikre eddig vadásztál, hogy megmutasd a korábbi barátaidnak, te is tudsz az ő szabályaik szerint játszani. A remek alapötletnek számos előnye van: nemcsak egy halom új egységet és épületet kapunk, de a játékmechanika is finomodik picit, ráadásul ez a kifordított világ nyolcküldetéses kampányban kap helyet, így a kiegészítő hosszára sem lehet panasz. Ahogy korábban említettem, a hivatalos megfogalmazás szerint ez az utolsó kiegészítő – vajon ez azt jelenti, hogy nagy titokban már folynak a harmadik rész előkészületei?

A BUNGIE BÉTATESZTELŐKET KERES – EGYELŐRE HALO-PROJEKTEK MIATT, DE KÉSŐBB AKÁR AZ ÚJ, TITKOS MMO IS SZÓBA JÖHET

Yar's Revenge

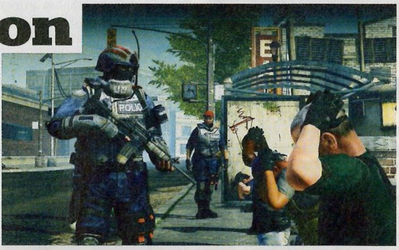
kiadó **ATARI** fejlesztő **KILLSPACE ENTERTAINMENT**
megjelenés **2011**

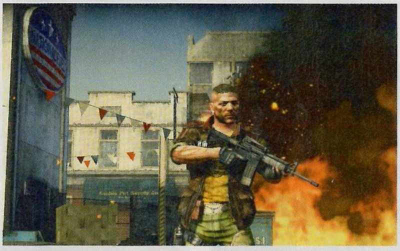
Mostanában finoman szólva sem meglepő, ha egy fejlesztőcsapat folytatásban vagy remakeben gondolkodik, azonban a Yar's Revenge egy egészen különleges próbálkozás. Na nem a végeredmény szempontjából mondom, azzal azért várjuk meg a megjelenést, hanem a körülmények miatt: az 1981-es Atari-féle klasszikus meglehetősen gyenge alapanyag: elég egyetlen pillantást vetni az eredeti változatot ábrázoló képre, és megértitek, mire gondolok. Az eredeti történet szerint a feladatunk az volt, hogy egy pajzs mögött megbúvó ágyúval küzdjünk meg (akkor kaptunk sok pontot, ha a rovarszerű főhőssel nem szétlőttük, hanem megettük a páncélt), a modern változatban azonban valószínűleg akkor is sarkaiból fordul ki ez, ha maga a végcél ugyanaz marad. Például most már nem egy nehezen eladható bogár, hanem egy jóval csábítóbb fiatal lány a főszereplő, és bár a készítők meglehetősen szűkmarkúan mérték a pontos információkat, annyit azért tudni lehet, hogy a híres Zorlon Cannon azért visszatér a harmadik személyű lövöldözéssé változtatott feldolgozásban is. Érdemes lehet amúgy komolyabb figyelmet szentelni a játéknak, az eredeti ugyanis az Atari 2600-as platform legjobban fogyó játéka volt a maga idején.

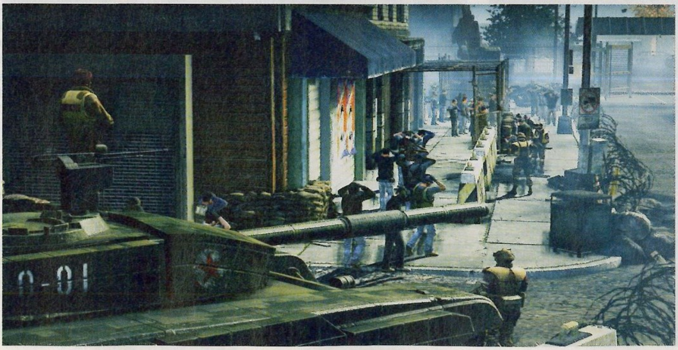


Homefront – hangulat a tetőfokon

Két számmal ezelőtt már olvashattatok egy rendhagyó előzetest a meglehetősen szokatlan alapfelállásból induló (Észak-Korea nemcsak déli szomszédját és Japánt foglalja el, de az Egyesült Államok is honvédő gerillaháborúra kényszerül) Homefrontról, most azonban kevéssel a lapzártánk előtt kijött pár új kép, amit mindenképp meg szeretnénk mutatni nektek. Ha másért nem, hát bizonyságul: ha minden az eredeti elképzelések mentén kerül megvalósításra, akkor a jövő március elején megjelenő játék igazi hangulatbomba lesz. Mindenféle érthetetlen okoknál fogva a szerkesztőség tagjai egytől egyig odáig vannak a kifacsart emberi sorsokból építkező játékokért (és hát nyilván a posztapokaliptikus világok iránt érzett szerelmünkből is sokat tudna kiolvasni egy, az átlagnál jobban képzett pszichiáter), és a Homefront koreai agresszorai, no meg az elnyomott, de mindent egy lapra feltevő hősök jó alapanyagnak ígérkeznek – hát nem fut össze nektek is a nyál a szátokban a képek láttán?







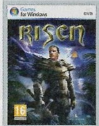
TOP 10

STEAM 11.16 – 11.23

CALL OF DUTY: BLACK OPS
A nagyon jó multi miatt érthető, hogy miért ekkora siker Steamen a Black Ops – bár eredetileg azért volt pár hiba.
PCG 11.01 **83%**

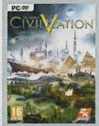
Football Manager 2011
Amint az emberek megtudták, hogy a Guru szerint az FM 2011 a legjobb gazdasági stratégia, megszaladtak az eladások.
PCG XX.XX **XX%**

Fallout: New Vegas
Legutóbb még első volt, de a harmadik hely sem rossz eredmény: az Alpha Protocolból összesen nem ment el ennyi.
PCG 10.12 **88%**



Risen
A fene se tudja már, hogy most akkor ki is az eredeti Gothic-fejlesztő, de amíg toplistások, őket sem érdekli valószínűleg.
PCG 09.12 **86%**

Divinity II The Dragon Knight Saga
A jó játékújságírót az jellemzi, hogy akkor is tud okosat mondani, ha soha egy centit nem játszott az adott címmel.
PCG XX.XX **XX%**

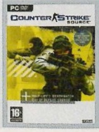


Sid Meier's Civilization V
Épp Pink új száma megy, de igaza van – a Civilization V olyan jó, hogy én is csak azt mondom: Raise your glass!
PCG 10.08 **92%**

F1 2010
Azért annak nagyon örülök, hogy a Forma 1-es játékhoz nem készült magyar közvetítés az eredeti kommentátorokkal.
PCG 10.11 **82%**

Left 4 Dead 2
Szóval a harmadik részt lehet, hogy december 11-én, a Spike-féle Video Game Awardson jelentik be.
PCG 10.01 **90%**

Day of Defeat: Source
Ezt a játékot úgy vettem meg, hogy nem szóltam róla a feleségemnek, aztán magyarázkodhattam, mikor megjött az SMS.
PCG XX.XX **XX%**



Counter-Strike: Source
Épp a minap játszottam pár pályát, de nagyon megváltozott ez a mese: hiába, a BC2 meg a Black Ops elpuhít.
PCG XX.XX **XX%**

PATRICK SODERLUND, AZ EA ALELNÖKE SZERINT BÁR AZ ONLIVE MŰKÖDŐKÉPES, A SZÉLESKÖRŰ FELHASZNÁLÁSRA MÉG ÉVEKET KELL VÁRNI

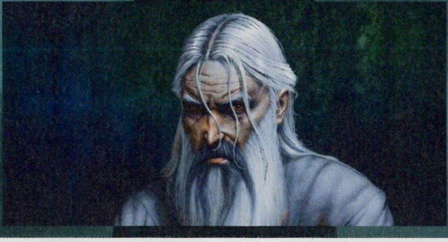
Buda vs Pest
Xbox Live Party

November 10. óta elérhető hazánkban az Xbox Live, és ennek örömére a Microsoft Magyarország egy nagyszabású bulit szervez, mikor is Buda és Pest játékosai mérhetik össze tudásukat, ügyességüket. Az esemény dec. 4-én, szombat délelőtt 10 órától egészen este 9-ig tart, Budán a Mammut 2-ben a mozi előtt, míg Pesten a Westendben található Media Markt üzletben. A versenyzők a Halo: Reach, a CoD: Black Ops, a FIFA 11 és az NFS: Hot Pursuit játékokban küzdhetnek meg egymással, és a nap végén kiderül, hogy Pesten avagy Budán van-e több pofi Xbox 360 játékos. A dicsőség mellett számos nyeremény is várja a résztvevőket, szóval érdemes minél hamarabb eldönteni, hogy melyik oldalra állsz! A részvétel természetesen ingyenes, hívd el minél több barátodat, és küzdjetek együtt a legjobbaknak járó címért!

LOTR Online: Rise of Isengard

kiadó **TURBINE, INC** fejlesztő **WARNER BROS. INTERACTIVE** megjelenés **2011**

Talán itt a hírek hasábjain is ejtettem szót már arról, hogy a korábban fizetős Gyűrűk Ura MMO megduplázta a bevételét azzal, hogy a közelmúltban a havidíjas rendszerről átálltak az alapvetően száz százalékban ingyenes, mikrotranzakciós mintára (ha meg nem, akkor most említem), és a hatalmas sikert megünneplendő a készítők be is jelentették, hogy jön a netes gyűrűkergetés régen várt új fejezete, a Rise of Isengard. A kiegészítőben a kötelező szintlimit-emelés mellett (a játékosok már a 70. szintet is elérhetik majd) jellemzően Vasudvarddal kapcsolatban kapnak tartalmat: jellemzően Szarumán és bandája ellen kell majd küzdeni, és fontos szerepet kap majd Orthanc hatalmas, fekete tornya is. A jól ismert „legyél szörny, és nyomj le más játékosokat" rendszer is átdolgozásra kerül picit, például lesz egy új PvP helyszín, pár új képesség, illetve hogy mostantól már mindenki számára nyitva áll majd ez a lehetőség. Árról, illetve arról, hogy is alakul majd az új csomag pénzbeli oldala, egyelőre nincs semmi hivatalos, de valószínűleg az lesz, hogy egyszer kell megvenni majd a kiegészítőt, és aztán továbbra is havidíj fizetése nélkül érhetjük el Tolkien neten megelevenedett világát.



Operation Flashpoint: Red River

kiadó **CODEMASTERS** fejlesztő **CODEMASTERS**
megjelenés **2011 KÖZEPE**

Az előző számban Tyler már összeírt mindent, amit az új OpFlashről tudni lehet, azonban az akkor leközölt képek (ahogy ezt a cikkben is említettük) csak „target renderek" voltak, vagyis mintha a készítők azt mondanák, hogy „szeretnénk, ha így nézne majd ki, ha elkészül". Most azonban jött pár (egészen pontosan egy pár) új kép, ami már közvetlenül a játék pre-alpha változatából származik, vagyis még mindig nem a végleges, de már egy ahhoz (általában alulról) közelítő állapot mutatkozik meg rajtuk. Ahogy azt szintén írtuk már, a sorozat csak látszólag hagyja cserben a katonai szimulációk rajongóit, és az egyszerűsödés azt szolgálja, hogy „a játékosok minél teljesebb képet kapjanak arról, milyen is az amerikai tengerészgyalogosok élete", legalábbis ha hinni lehet a fejlesztést vezető Sion Lentonnak. A Red Riverben egy négyfős raj tagjaként tevékenykedhetünk majd, és ha minden igaz, akkor nemcsak az alkalmazott fegyverek és taktikák tükrözik majd hűen a tengerészgyalogosok stílusát és kiképzését, de még a használt beszédstílus és nyelvezet sem zökkenti ki a játékost az élményből. A 2011 április elseje és június vége között megjelenő játékban az egyjátékos mód mellett a haverokkal együttműködve is kifüstölhetjük majd a tádzsikisztáni lakosokat.

ÚJ SZOLGÁLTATÁST INDÍT A STEAM: A FELHASZNÁLÓRÓL GYŰJTÖTT ADATOK ALAPJÁN A PROGRAM MEGPRÓBÁL HASONLÓ JÁTÉKOT JAVASOLNI

Swarm

kiadó **HOTHEAD GAMES** fejlesztő **IGNITION** megjelenés **2011 01**

A DeathSpankkel már bizonyító Hothead Games még az E3-on jelentette be a Swarm címmel készülő játékát, amit leginkább a hiperaranyos jelzővel illethetnénk a képanyag alapján. „Végy ötven, semmitől sem félő kis swarmitát, és vidd át őket tűzön-vízen – ha sikerül, nyersz" – áll a kiadó sajtóközleményében. És valóban csak ennyi a feladat: összegyűjteni pár molekulányi értékes DNS-mintát, közben meg futni, mászni, kapaszkodni, gúlába rakni, ide-oda tologatni és dobálni a kis lényeket, hogy aztán mindenki (de lehetőség szerint egyvalaki mindenképp) egyben jusson el a kegyetlen csapdákkal, robbanószerekkel és egyéb kellemetlen meglepetésekkel dugig tömött pálya végére. A Swarm igazi kellemes meglepetés lesz 2011 elején, tekintve, hogy a Lemmings, vagy hogy közelebbi példát hozzak, a World of Goo típusú, igényes, de nehéz játékok mostanában nem érnek a térdünkig, ráadásul a Hothead neve egyaránt biztosíték a humorra (amit leginkább a Ubisoft-féle Rabbids-sorozatéhoz lehetne hasonlítani), illetve a minőségi szórakozásra.

Célegyenesben az OnLive

Korábban már adtunk hírt az OnLive nevű szolgáltatásról, aminek lényege, hogy a nagy sebességű internetkapcsolatokat kihasználva egy szolgáltató új típusú játékkal házal: a felhasználó a tévéjén játszik, de a program futtatásához szükséges hardvert a cég nagy teljesítményű számítógépei helyettesítik. Ne is nagyon menjünk bele a részletekbe, egyrészt mert már korábban megtettük néhányszor, másrészt meg megint csak oda lukadunk majd ki, hogy szerintünk minimum csoda lesz, ha tényleg működik ez a dolog, mindenesetre most végre árat és pontos megjelenési dátumot is kaptunk a szolgáltatótól. Észak-Amerikában 99 dollár lesz a kezdőcsomag ára, amiért egy kontrollert, a tévéhez csatlakoztatható MircoController nevű , FullHD-jeleket feldolgozó vevőegységet, illetve 50 dollárnyi levásárolható kreditet kapunk (a játékokat ugyanis továbbra is meg kell venni, csak nem otthon, a polcon vagy a merevlemezen tartjuk őket, hanem az OnLive szerverein). Pár hónapja már azt is tudjuk, hogy az eleinte havidíjasnak tervezett szolgáltatásért már nem kell külön fizetni, de továbbra is kérdés, hogy vajon hogy muzsikál majd a rendszer – december 12-én ez is kiderül, akkor kerülnek kiszállításra a megrendelt csomagok. Persze hiába lesz sikeres az amerikai rajt, Európában, főleg a felénk eső szélén biztos, hogy odébb van még a nap, amikor konzol és számítógép nélkül játszhatunk a nappalinkban.

ÉLETFOGYTIGLAN
Élete végéig börtönben lesz az a férfi, aki még az év elején megölte élettársának 15 hónapos kislányát, mert az sírásával megzavarta játék közben. Az embernek csak a szokások miatt nevezett Gary Alcock idegességében olyan súlyosan bántalmazta a kisgyereket, hogy az belehalt sérüléseibe. Bár a játékoknak a történethez csak érintőlegesen van köze, jó jel ez mindannyiunknak: vannak fontosabb dolgok is az életben.

The Next Big Thing

kiadó **PENDULO STUDIOS** fejlesztő **FOCUS HOME INTERACTIVE** megjelenés **2011**

Sokat nem gondolkozott a Runaway-trilógiával hírnevet és dicsőséget szerző Pendulo csapata azon, hogy nevezzék el a következő nagy dobásukat, és bár sokat nem lehet tudni egyelőre a „Következő Nagy Dobás"-ról, az biztos, hogy a fejlesztők védjegyévé vált humor és báj most is fontos szerepet kap majd. Az alaptörténet Dan és Liz fantasztikus párosa körül bonyolódik majd (a Pendulo ígérete szerint most is leginkább a felnőtt réteget célozzák meg a stílussal), és jellemzően filmes utalásokra és poénokra lehet számítani a csavaros és (a tervek szerint felettébb) meglepő fordulatokkal fűszerezett történet széltében-hosszában. Pontos részletek később, egyelőre csak egy, a saját játékaik fontosságát csöppet eltúlzó sajtóközlemény jelent meg („most, hogy a Pendulo újra divatba hozta a kalandjátékokat"), de már leakasztottuk a falról a kevésbé szószátyár fejlesztőknek fenntartott Epic Szöges Harapófogónkat, a következő számban elméletileg várható egy részletesebb bemutató.

2011 ELSŐ NEGYEDÉVÉRE VÁLTOZOTT A RED ORCHESTRA 2: HEROES OF STALINGRAD MEGJELENÉSI DÁTUMA A „MAJD HA KÉSZ LESZ"-RŐL

Windows®. Korlátok nélküli élet.
Az ASUS a Windows 7 operációs rendszert ajánlja.
Az Ön számítógépe, egyszerűbben.
Windows 7
SZEREZZ TISZTESSÉGTELEN ELŐNYT!
ASUS ROG G73JH NOTEBOOK
AZ ASUS ÚJ GENERÁCIÓS JÁTÉKGÉPE
csúcstechnológia egy lopakodó vadászgép külsejébe bújva
A G73JH notebookkal a csatamező közepén érezheted magad, hiszen ez a ma elérhető legmagasabb felszereltséggel rendelkező játékgép, mely a szenvedélyes játékosok igényeit hivatott kielégíteni. A notebook külsejét az ikonikus F117 lopakodó inspirálta, mely egy Intel® Core™ i7 processzort, eredeti Windows® 7 Ultimate operációs rendszert, maximum 8 GB DDR3 SDRAM-ot, DirectX 11 kezelést és 8 csatornás HF audió EAX támogatást rejt. Egyedi kettős kialakítású hátsó szellőzőrendszer biztosítja a hűtést, menet közben egy gombnyomással állítható overclocking lehetőséggel fokozható a teljesítmény, az ergonomikusan kialakított csuklótámasz pedig hosszú távon is kényelmet nyújt.
Válaszd az Asus ROG G73JH notebookot és szerezz tisztességtelen előnyt!
ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
REPUBLIC OF GAMERS
Az ASUS fenntartja a jogot a termékspecifikációk bejelentés nélküli megváltoztatására. A jelenlegi hirdetésnek nincsenek szerződéses következményei. Az Intel, az Intel logó, az Intel Inside, az Intel Core és a Core Inside az Intel Corporation Egyesült államokban vagy más országokban bejegyzett védjegyei. További információért látogasson el a www.intel.com/go/rating weboldalra. A Microsoft, a Windows, és a Windows logók a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei. Az egyéb nevek és márkák mások tulajdonai lehetnek.

BEST OF 2010

Bár év elején még aggódtunk azon, hogy a folytatások évében kevés eredeti játék érkezik majd – szerencsére azonban végül nem lett igazunk. Komoly viták és késhegyre menő érvelések árán összeállítottuk a 2010-es év legjobbjait tartalmazó listát, így adva tökéletes összefoglalót mindazoknak, akiknek kimaradt valamelyik fontosabb cím: még mindig van idő ezt kérni a karácsonyfa alá.

írta: miguel, chris, bate

A legjobb TPS

SPLINTER CELL: CONVICTION

IDÉN A PC NEM KÉNYEZTETTE EL A TPS-RAJONGÓKAT, HISZEN KAPTUNK UGYAN VERSENYZŐKET, DE EGYIK SEM VOLT IGAZÁN KIEMELKEDŐ... AZAZ MÉGIS, HISZEN ITT VOLT A SPLINTER CELL ÖTÖDIK RÉSZE, AMI VÉGÜL SIMÁN A LISTA ÉLÉN VÉGZETT EBBEN A MEZŐNYBEN.

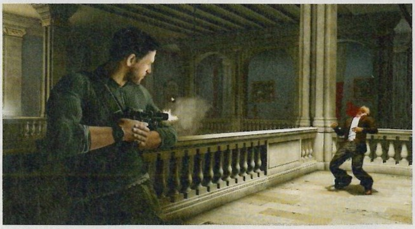
A Splinter Cell: Conviction tipikusan olyan játék, amelynek kálváriája volt. Eredetileg már 2007/2008 tájékán meg kellett volna jelennie, de mikor három évvel ezelőtt a Ubisoft előrukkolt a már igencsak előrehaladott állapotban lévő első változattal, akkor a rajongótábor egyöntetűen hördült fel. Szerencsénkre a kiadó nem makacsolta meg magát, hanem visszavonult és 2010-ben egy olyan Splinter Cell-játékkal rukkolt elő, ami után megnyaltuk mind a tíz ujjunkat. A lopakodós rész ugyan egyszerűsödött, de ettől függetlenül élvezetes maradt, az akció is nagyon rendben volt, csakúgy, mint az öreg Sam Fishert ismét akcióba küldő történet. Mindemellé igen látványos grafika, és egyedi belső dizájn társult, sőt, még egy teljesen élvezhető multiplayer módot is kaptunk, így mikor összedugtuk a fejünket, hogy végül ki is legyen a nyertes, akkor nem nagyon volt vita abban, hogy idén a Splinter Cell: Conviction viszi a prímet.

FUTOTTAK MÉG

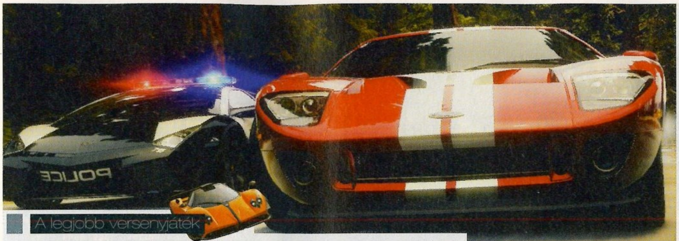
JUST CAUSE 2

MAFIA 2

KANE & LYNCH 2



Senki nem lőtt olyan profin idén, mint sokunk kedvence, Sam Fisher.



A legjobb versenyjáték

NFS: HOT PURSUIT

AZ AUTÓS VERSENYJÁTÉKOK TERÉN KOMOLY HARC ALAKULT KI, DE VÉGÜL HIÁBA VOLT TÖBB POTENS TRÓNKÖVETELŐ, CSAK A CRITERION NYERTE MEG A LEGJOBBNAK JÁRÓ DÍJAT.

FUTOTTAK MÉG

SPLIT/SECOND

BLUR

F1 2010

Már a tavalyi Best of összeállításban is említettük, hogy ha az EA a Need for Speed közelébe engedi a Burnout-sorozatért is felelős Criteriont, annak durva következményei lehetnek, és tessék: az autós fejlesztők legőrültebbjei ha nem is száz százalékosan, de mindenképp hangulatosan hozták vissza azt, ami utoljára a High Stakesben és a régi Hot Pursuitekben volt meg. Imádtuk a rendőrös fogócskákat, a gyönyörű tájat, és csak kicsit utáltuk az irányítást. Összességében sokkal jobban szórakoztunk, mint a Split/Second vagy a Blur átmenetileg érdekes világában, az F1 2010 pedig akár az év autós csalódása is lehetne, de karácsony van, így nem mondunk ilyeneket.

BATE KEDVENCEI

TOP5

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Tudni kell rólam, hogy én egyáltalán nem vagyok oda a multis játékokért, de a BF: BC2 engem is beszippantott, és több napot „elvett" az életemből. De minden perce megérte.

DEAD RISING 2

Az első részt imádtam Xbox 360-on, és bizony a második felvonásban sem kellett csalódnom, a zombiaprítás, a sztori és a küldetések most is hosszú órákra a képernyő elé szögeztek. Várom a következő részt.

FALLOUT: NEW VEGAS

Ugyan nem durrant akkorát, mint a Fallout 3, ezt nem is vártam tőle. Viszont a Fallout: New Vegas ismét beszippantott és nem is eresztett, míg a végére nem értem a fő szálnak. Egyértelműen a legjobb RPG idén

ASSASSIN'S CREED 2

Az első rész hatalmas csalódás volt, de a folytatásban szinte minden csorbát kiküszöböltek. Ezio kalandjai lenyűgöztek és mély nyomot hagytak bennem.

SPLINTER CELL: CONVICTION

Igazából nem vártam túl sokat ettől a játéktól, de aztán mégis elkapott a gépszíj és szinte egy szusszra játszottam végig Sam Fisher ötödik PC-s kalandját. Lopakodás és akció ügyesen vegyítve, frankó kütyükkel és egy nem is olyan rossz történettel. Biztos, hogy a jövőben is előveszem még.

A legjobb akciójáték

ASSASSIN'S CREED 2

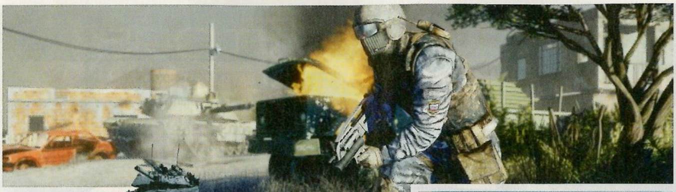
NEM MONDHATNÁNK, HOGY AZ ÉV MEGLEPETÉSE, HISZEN A KONZOLOS VÁLTOZAT EGYSZER MÁR LETAROLTA A SZERKESZTŐSÉGET, ÍGY PONTOSAN TUDTUK, MI VÁR RÁNK: LÉLEGZETELÁLLÍTÓ KÖRNYEZET, ÉRDEKES TÖRTÉNET AZ ÉV EGYIK LEGJOBB CSATTANÓJÁVAL, NO MEG EGY HALOM ÚJDONSÁG, AMI AZ ELSŐ RÉSZBŐL KIMARADT.

Akciójátékból is vegyes volt a felhozatal, és bár akadt a platformon most debütáló zombis őrület (Dead Rising 2) és rossz irányba elmozduló visszatérő (Prince of Persia: The Forgotten Sands) is, a végső győztes személye már januárban eldőlt: Ezio Auditore Da Firenze, a szemünk előtt bérgyilkossá cseperedő ifjú története rég nem látott őrületet hozott a lap munkatársai körébe: mindenki legalább egyszer végignyomta konzolon, aztán mintha mi sem történt volna, nekiveselkedtünk PC-n is, rácsodálkoztunk az olasz városok digitális gyönyörűségére, a történet egészen új fordulataira, és minden olyan sandbox-játékelemre, amit már az első részben megígértek a fejlesztők, de csak most programozták le. Bár a harc továbbra sem igényel teljes embert, hiszen fél kezünket a fülünkbe dugva is könnyedén elbánhatunk akár Firenze és Velence teljes helyőrségével, de a maradék 99 százalék olyan komoly lökést ad az egyszeri játékos lelkének, hogy nem bosszankodik az egyszerűségen, inkább a könnyedséget élvezi. Az AC 2 csak kicsivel maradt le az Év játéka címről, de emiatt nincs is miért szégyenkeznie – viszont ha a Ubisoft elrontja a harmadik részt, a francia követség elé vonulunk.

FUTOTTAK MÉG

DEAD RISING 2

PRINCE OF PERSIA



A legjobb FPS

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

HATALMAS ELVÁRÁSOK, NAGY ÍGÉRETEK, KOMOLY VERSENYTÁRSAK – VÉGÜL AZTÁN DŐLT ÉS BORULT MINDEN: AZ ELSŐ RÉSZ CSAK KONZOLON JELENT MEG, DE MEGÉRTE VÁRNI A MÁSODIK RÉSZRE: MÉRFÖLDKŐ ÉS MÉRCE A BAD COMPANY 2

Amikor március elején kijelentettük, hogy oké, jöhet bármi, a BC 2 lesz a legjobb shooter nagyjából a Battlefield 3 megjelenéséig (ami egyébként talán már nincs is olyan távol), talán sokan vádoltak meg minket azzal, hogy részrehajlók vagyunk, de az élet minket igazolt. Az CoD: Black Ops a saját kliséit pörgette a maximumra, a Bioshock 2 semmi újat nem tudott mutatni, és bár a Singularity kellemes meglepetést hozott, azért forradalmat korántsem. A Bad Company 2-ben azonban minden megvan a finom egyjátékos kampánytól a durva multiplayerig, ráadásul a fejlesztők annak ellenére sem felejtették el a játékokat, hogy a MoH-on és az NfS: Hot Pursuiten túl a fene tudja még, mi mindenhez dolgoztak be az EA-nél. Tízezer forintos ára nem kevés, de cserébe értékálló tartalmat kapunk.

FUTOTTAK MÉG

BIOSHOCK 2

COD: BLACK OPS

SINGULARITY

A legjobb multiplayer

BAD COMPANY 2

Ha már egyszer nekiálltunk az ajánlásnak, ne is hagyjuk abba: természetesen ezt a kategóriát is az idén többször megénekelt BC 2 nyerte.

Az utolsó pillanatban azért majdnem dőlt a papírforma, a Black Ops ugyanis komoly ellenfélnek bizonyult, legalábbis a többjátékos mód tekintetében mindenképpen. Azonban ha azt nézzük, hogy hány éjszakát öltünk bele a tulajdonképpen (mind játékmenetében, mind a bugmentességben) tökéletes Bad Company 2-be, akkor csak egy választásunk marad: amellett, hogy jó szívvel ajánljuk az Activision üdvöskéjének (lassan hibamentesre kalapálgatott) multiját, azért a legjobbnak járó címert az EA képviselőinek adjuk át.

SHOEBARON IDEI KEDVENCEI

TOP5

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

Volt bennem egy kis ellenérzés az árával kapcsolatban, aztán végül a megjelenés napján úgy 7:59-kor berohantam az Allee-ba és megvettem. Hibátlan!

DAO: AWAKENING

Olyan rég volt, hogy már el is felejtettem, de azért ha bármikor eszembe bejut nem győzöm az egekbe magasztalni ezt a remekművet. El ne rontsák a folytatást!

ASSASSIN'S CREED II

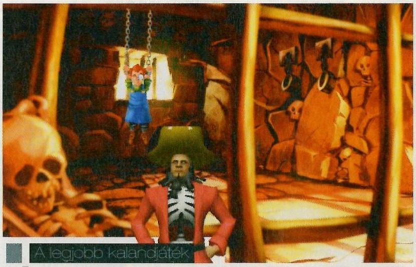
Régi kedvenc, nekem már az első rész is tetszett (főleg a grafika és a kor miatt) – de, hogy most már mint játék is megállja a helyét? Szuper na!

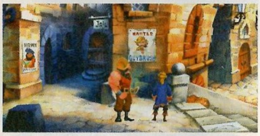
MASS EFFECT 2

Sokáig kerültem, de aztán amikor már kb. a 25. ember jött azzal, hogy a Mass Effect 2 még a DAO-nél is jobb, akkor nekiugrottam. Nekem nem jobb, de üt az biztos.

TORCHLIGHT

Mert Diabloból sosem elég. De azért ez inkább csak egy kis fast food, amit lehet ugyan élvezni, de mégse az ételkészítés remekműve.





A legjobb kalandjáték

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE

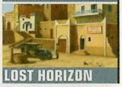
AZ ELMÚLT KÉT ÉVBEN VISSZATÉRŐBEN VOLT A KALANDJÁTÉKOK KORA, IDÉN PEDIG STABILAN TARTOTTA MAGÁT A ZSÁNER, RÁADÁSUL A MINŐSÉG IS A RÉGMÚLTAT IDÉZI.

Talán furcsa, hogy a sok újdonság között mégis a Monkey Island második részének felújított változatát emeljük ki a többi, legalább olyan ígéretes cím közül, de ebben a kategóriában nem is igazán nyertest választottunk, hanem azt mondjuk meg, melyik idei kalandot érdemes mindenképpen megnézni, de persze nem teljesen igaz azért, hogy a fejlesztők nem dolgoztak a speciális változaton: új grafika, új zenei- és hanganyag, illetve egy a játékba épített tipprendszer segíti mindazokat, akik bagóért megveszik a játékot Steamen. Persze az újdonságok szerelmesei is megkapták a magukét: egy új évadnyi Sam & Max, sötét hangulatú horrorjáték, az Amnesia: The Dark Descent, és a Lost Horizon akár tavaszig is kitart.

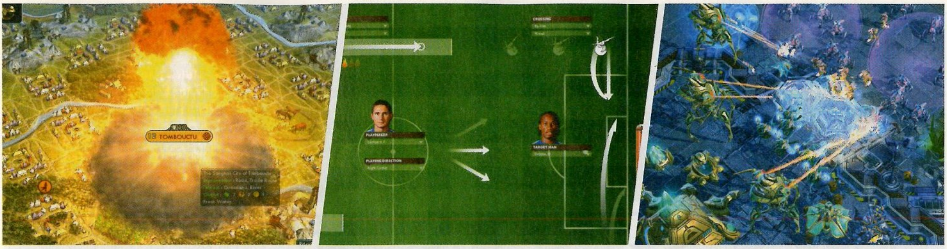
FUTOTTAK MÉG

AMNESIA

SAM & MAX



LOST HORIZON



EGY DARABIG ÜTÖTTÜK EGYMÁST A STRATÉGIÁK KATEGÓRIÁJÁNAK OKÁN, MÍGNEM RÁJÖTTÜNK, HOGY TALÁN A VITA HELYETT EGYSZERŰBB LENNE ELEGÁNSAN HÁROM DÍJAT OSZTANI A HÁROM ALKATEGÓRIÁBAN, HISZEN A STARCRAFT II-T MÉG CSAK ÖSSZEHASONLÍTHATJUK A CIV V-TEL, DE A FIFA MANAGERREL MI LESZ?

A legjobb körökre osztott stratégia

CIVILIZATION V

A Firaxis csapata valószínűleg megunta, hogy mindenki azzal jött a tökéletes negyedik Civilization után: ez már nem lehet jobb. Nos, jobb nem lett, csak máshogy ugyanolyan.

Ha a teljes játékipar arra állt rá, hogy új közönséget nyerjen magának, miért épp a Civilization maradjon ki a buliból, nem igaz? A készítők leültek, és addig fel sem álltak, míg ki nem dolgozták azt az ötödik részt, ami úgy lett egyszerűbb, hogy közben az összetettségéből mit sem vesztett, ráadásul olyan új külsőt is kapott mindannyiunk kedvenc időrabló, életrontó digitális kódsora, hogy végre nemcsak a Civ-sorozaton belül számít szépnek, így minden lehetőség adott arra, hogy azok is szerelembe essenek, akik eddig féltek a játék mélységeitől.

A legjobb békés stratégia

FIFA MANAGER 11

A FIFA Manager 11 sajnos nem kapta meg a megfelelő médiatámogatást, de az EA tudta, mit csinál: a jó bornak nem kell cégér alapon nem szórták feleslegesen a pénzt.

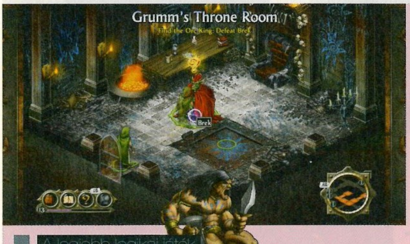
A tavalyi, sorszám szerint 10-es FM hatalmas változtatásai után idén csendesebb év következett: az aktuális menedzserszimulátor ugyanis jellemzően csak a részletekben változott, a korábban bevezetett nagy újításokhoz nem tett hozzá sokat. Ettől függetlenül kötelező vétel, és nemcsak rajongóknak, hiszen a foci nem véletlenül az egyik legnépszerűbb sport a világon – az edzések, milliós szerződések és hatalmas sikerek világa még akkor is magával ragad mindenkit, ha a labdát csak messziről nézzük.

A legjobb valósidejű stratégia

STARCRAFT 2

A szerkesztőséget leginkább megosztó Starcraft 2 természetesen nem maradhat ki az idei Best of listából, sőt, miatta kellett alkategóriákra bontani a stratégiák értékelését.

Vannak, akik istenítik, akadnak, akik szerint csak túlpörgetett mánia, és vannak, akik szerint mindkettő megfelel a valóságnak. Hosszas várakozás után elérkezett végre a „ha majd elkészül" ideje, és megjelent a trilógiára bontott Starcraft 2: Wings of Liberty. Zseniális egyjátékos kampány (egyesek szerint megindító történeti szállal), hiperaddiktív multiplayer csaták, és persze falrengető világsiker jellemezte a nyár közepét, és a láz persze azóta sem csitul. Igazi maradandó alkotás, ami megérdemel minden elismerést.



A legjobb logikai játék

PUZZLE QUEST 2

ELÉG CUDAR IDŐK JÁRTAK IDÉN A LOGIKAI JÁTÉKOKRA: A PUZZLE QUEST MÁSODIK RÉSZÉN KÍVÜL UGYANIS TELJES ÉRTÉKŰ PROGRAM NEM NAGYON JELENT MEG, HACSAK A KÉPÖSSZEHASONLÍTÓS BORZALMAKAT NEM SZÁMOLJUK.

Szerencsére a rossz emlékeket előrángató Galactrix után a fejlesztő Infinite Interactive bebizonyította, hogy az űrbe helyezett kalandokat nem is gondolták komolyan. Az alapokhoz visszatérő, mégis megújulni képes PQ 2 nemcsak a saját, párezres kategóriájábn mutatta meg, mire képes a jól összerakott játékmenet, de a nagy címekkel is felveszi a versenyt: alaphangon is van benne vagy negyven órányi játékmenet, de ha minden egyes Steames achievementet meg akarunk szerezni, akár a duplájára, sőt, triplájára is ugorhat egy pillanat alatt az előbb említett szám, és akkor még egy pillantást sem vetettünk a multira, vagy a sztorimódon túl létező, önmagukban is szórakoztató játékmódokra. A térképnézetből Diablo-szerű kameraállás lett, de ez is inkább hozzátesz a játékhoz, mint elvesz belőle, hiszen a történet immár egyetlen város környékére összpontosul. Sajnos így a hátasok befogása is elmarad, de a készítők számos új minijátékkal próbálnak megvígasztalni minket. A gyémántpárosítós, managyűjtögetős játékstílus mellé kaptunk némi fegyverhasználatot is, ráadásul az új karakterosztályok között mindenki megtalálhatja a maga kedvencét (a bérgyilkost). Ha kimaradt, érdemes figyelni a Steam karácsonyi akcióit, majdnem biztosak vagyunk abban, hogy lesz majd PQ 2-es akció.

A legjobb DLC

MASS EFFECT 2: THE LAIR OF THE SHADOW BROKER

AZ ELMÚLT PÁR ÉVBEN CSAK IRIGYKEDVE BÁMULHATTUK A KONZOLOS JÁTÉKOK DLC-ELLÁTOTTSÁGÁT, IDÉN AZONBAN SZERENCSÉRE MÁR MI IS MEGKAPTUK A MAGUNKÉT.

A DLC-biznisz PC-n hatalmasat fejlődött 2010-ben, hisz az utóbbi időben sok olyan játék jelent meg, ami kezdettől fogva építkezett a letölthető kiegészítők nyújtotta lehetőségre. Egyike volt ezeknek a zseniális Borderlands, mely The Secret Armory of General Knoxx című DLC-je az összes korábbi DLC csomag pozitív tulajdonságát zanzásította, elérve így a negyedik helyezést. A dobogó harmadik fokán álló The Saxonsra különösen büszkék lehetünk, hisz a magyar King Arthur első komolyabb pakkja lett, ami egy teljes értékű kampánnyal ruházta fel az amúgy is zseniális RTS-t, míg a második helyet a Dragon Age: Leliana's Song című DLC-je nyerte el remek története és karakterei miatt. Az első helyezett viszont kétségtelenül a Mass Effect 2: Lair of the Shadow Broker, ami a Bioware űreposzát tette teljessé. Nem csupán kiegészítette az eddigi játékélményt, de a történetet is érthetőbbé, szentimentálisabbá tette, főleg, ha az első részben összeszűrtük a levet Liarával. Ezen túl játékmenete is messzebb ment a többi DLC-ben tapasztaltaknál, és a teljes Mass Effect 2 receptet sűrítette bele egyetlen csomagba, elérve így, hogy az év legemlékezetesebb DLC-jeként ünnepelhessük. Szép munka Bioware, még ilyet!

MIGUEL IDEI KEDVENCEI TOP5

CIVILIZATION V
Gondolom most mindenkit alaposan megleptem, de igazából az van, hogy ami Civilization, az nekem kell, függetlenül attól, hogy épp milyen római szám van mögötte.

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
A nagy közös kedvenc, amivel annyi időt töltöttünk el, hogy akár valami hasznosabbra is fordíthattuk volna. Ettől függetlenül nem hiszem, hogy jövőre ne játszanánk vele.

ASSASSIN'S CREED 2
Az első rész után nagyon féltem tőle, de aztán az első pár perc meggyőzött arról, hogy itt tényleg valami jó vár rám – már alig várom a harmadik részt. Hajrá, Desmond!

PUZZLE QUEST 2
Az első résszel sokat játszottam, és idén is volt pár este, amikor ha lecsuktam a szemem, kis színes gyémántok táncoltak előttem. A pszichiáter szerint nem érte meg, de a hangok mást mondanak!

MASS EFFECT 2
Igazán csak az utolsó fél órában lett szerepjáték, meg a bányászatot is a pokolba kívántam, azért az öreg Shepard jó társnak bizonyult idén is.

CHRIS IDEI KEDVENCEI TOP5

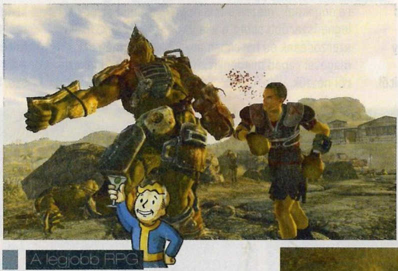
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2
Ha egy játék képes lekötni hónapokon át, akkor annak készítői tökéletes munkát végeztek. Nem vitás, az év legjobb játéka a Bad Company 2 volt.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY
Pontosan olyan lett, mint amilyenre számítottam. Tökéletes egyszemélyes mód, megunhatatlan multival. Repesve várom a trilógia folytatását.

CIVILIZATION V
Sokak szerint túlságosan leegyszerűsödött a játékmenet, szerintem pedig minden változást jót tett a sorozat legújabb részének.

MASS EFFECT 2
A Bioware csapatának bőven megvan az oka a melldomborításra, a Mass Effect 2 kiváló példája annak, hogyan kell jó szerepjátékot készíteni.

ASSASSIN'S CREED 2
Csak hónapokkal a megjelenés után tudtam kipróbálni, de akkor már nagyon bántam, hogy odáig halogattam a tesztet.



A legjobb RPG

FALLOUT: NEW VEGAS

HA KICSIT JOBBAN UTÁNANÉZÜNK, RÁJÖHETÜNK, HOGY IDÉN NEM NAGYON VOLT VERSENGÉS A SZEREPJÁTÉKOK KÖZÖTT. A MASS EFFECT 2 MÁR SOKKAL INKÁBB AKCIÓJÁTÉK, MINTSEM RPG, ÉS AZ EGYÉBKÉNT ÍGÉRETES ALPHA PROTOCOL SEM JUTOTT FEL A TRÓNRA.

Ami érdekes egyébként, hogy ami az Alpha Protocollal nem jött össze az Obsidian fejlesztőcsaptank, az sikerült a Fallout: New Vegassal – habár meg kell azt is jegyezni, hogy itt már eleve az alapok is rendben voltak. Az új fejlesztők pedig képesek voltak tovább csiszolni a Fallout 3 játékmenetét: nagyobb szerep a frakcióknak, tovább mélyített harcrendszer, hozzánk csatlakozó társak és persze bütykölés a fegyverekkel és megjelent a főzőcske is. S ha mindez még nem lenne elég, akkor ott a döbbenetesen nagy játéktér, a kismillió küldetés, rengeteg választási lehetőséggel, és lényegében kaptunk egy olyan programot, amelybe vígan bele lehet ölni akár száz játékórát is. Persze a Fallout: New Vegas nem volt hibátlan, sőt, de idén egyetlen olyan vetélytárs sem akadt, aki a szerepjátékos elemek terén képes lett volna felülmúlni az Obsidian fejlesztését.

FUTOTTAK MÉG

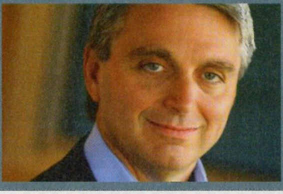
MASS EFFECT 2

A legjobb kiadó

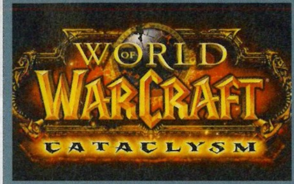
ELECTRONIC ARTS

Megnehezítették idén a dolgunkat a kiadók, hiszen szinte mindenki adott valami jót, és csinált valami hülyeséget is.

Végül aztán az EA maradt egyedül a kalapban, a másik jelölt a Blizzard volt, de két kiadott játékkal még akkor sem nyerhettek volna, ha nem közösködnének az Activisionnel, viszont közösködnek, szóval eleve szó sem lehet róla. Ugyan az EA bukott két hatalmasat, közben azért sikerült kihozni olyan játékokat, amik hatalmas kritikai és gazdasági sikert söpörtek be: Battlefield: Bad Company 2, Mass Effect 2, Need for Speed Hot Pursuit, de volt egy halom közepes AAA-cím és jó pár zseniális DLC is. Egyszóval egyértelmű ez, csak nehéz elhinni.



A legjobb fejlesztő



BLIZZARD

Bár a kiadók versenyében végül érthető okok miatt alulmaradtak, fejlesztésben nincs párjuk.

Ha egy fejlesztőcsapat minden egyes játéka világsiker, ha minden egyes címüket odavésik a tökéletes játékok falára, akkor evidens, hogy minden olyan évben, amikor kihoznak valamit, ők lesznek a legjobb fejlesztők. A Blizzard idén ráadásul duplán is igazolta ezt a tézist: a StarCraft II és a WoW: Cataclysm komoly ellenállás nélkül hódította meg a világot, újabb tetemes mennyiségű zöldhasúval gazdagítva az azóta már a következő hétpecsétes titokként őrzött projekten dolgozó zseniket, és nagyon remélem, hogy jövőre a Diablo III miatt újra le kell majd írnom a fenti mondatokat.

A legjobb zene

STARCRAFT II

Tavaly is Blizzard játékot hoztunk ki a legjobb zene kategóriában győztesnek, hát ne most térjünk le a járt útról!

Köztudott, hogy az igényességéről elhíresült csapat rettentő komolyan veszi játékai alatt felcsendülő zenei aláfestést is. Jó példa erre az Echoes of War című gyönyörű lemezkiadványuk, melyen filharmonikusok segítségével keltik életre a Diablo, a StarCraft és a WoW zenéit. Ezúttal sem kellett csalatkoznunk, ugyanis a StarCraft II zenei CD-je megtalálható a játék gyűjtői változatában. A 14 számot tartalmazó lemezen klasszikus zenei hangszerek szólalnak meg olyan pompás dallamokat alkotva, melyek hallatán a hideg futkos a kezünkön. Ilyen a tökéletes zene.

A legjobb sportjáték

FIFA 11

MONDANÁNK, HOGY NAGY VOLT A VERSENY, DE NEM LENNE IGAZ: A FIFA 11 ÖLES LÉPÉSEKKEL ELŐZTE MEG A MEZŐNYT (ÉS SAJÁT MAGÁT IS).

Bár túl sok riválisa nem volt a FIFA 11-nek, idén akkor is neki ítélnénk a legjobb sportjáték címet, ha húsz másik szoftverrel kellene felvennie a versenyt. Ennek egy oka van: megtörtént, amire hosszú évek óta várunk, s majdhogynem ugyanazt a FIFA-t kapjuk PC-re is, mint amit a konzolosok kapnak idén! Ennek köszönhetően rengeteget javult a labdakezelés, a játék fizikája teljesen megújult, valamint a grafikai köntös is végre teljes pompájában tündököl. Újdonságként ünnepelhettük az új passzolási-rendszert is, amivel sokkal pontosabban irányíthattuk a labdát, bár az új gombkombinációk és trükkök elsajátítására a fél életünk ráment. A játék nagy erőssége szerintünk ezúttal is a Légy Profi játékmód volt, amelyben egyetlen játékos pályafutását kísérhettük végig. Küzdhettünk ligákban, barátságos mérkőzéseken, valamint a karrier módban komplett idényeket is felvállalhattunk, akár még menedzserként is. Külön tetszett, hogy ezúttal már kapusként is pályára vonulhattunk, valamint elnyerte tetszésünket az úgynevezett Personality+ rendszer, aminek köszönhetően sajátos viselkedéssel ruházhattuk fel a játékosainkat. Mindennek a tetejére a FIFA 11 idén is magyar szinkronnal, Hajdú B. István és Faragó Richárd közvetítésével került a boltokba, ami messze a legjobb hangulatú sportjátékká emeli a sorozat legújabb részét.

FUTOTTAK MÉG

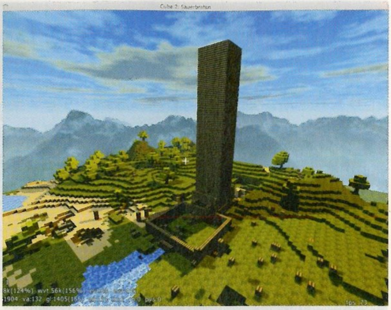
NBA 2K11

PES 2011

2010-ben végre majdnem utolértük a konzolos változatot

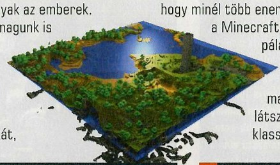
A legjobb indie játék

MINECRAFT



KOCKÁKBÓL KOCKÁKNAK: EGY SVÉD SRÁC NÉGY HÉT ALATT ÖSSZEDOBTA AZT AZ ALAPOT, AMI SZÉPEN LASSAN INTERNETES MÉMMÉ, IGAZI KULTJÁTÉKKÁ NŐTTE KI MAGÁT. AZ ÉLES HATÁROK KÖZÉ TERELT KREATIVITÁS HATÁRTALAN ÜNNEPE A MINECRAFT

Markus Persson talán álmában sem gondolta volna, hogy egyszer kétmillió regisztrált felhasználója és hatszázezernél is több vásárlója lesz annak a játéknak, ami az aktuális mezőnyben finoman szólva is a legegyszerűbb eszközökkel operál, azonban tíz évvel ezelőtti minőségben textúrázott kockákból várat építeni szörnyek ellen a jelek szerint mégiscsak valami olyan, amire fogékonyak az emberek. Első nekifutásra mi magunk is megijedtünk a játéktól, hiszen semmi mást nem kell tenni benne, mint kreatív módon felhasználni a végtelen számú kockát, méghozzá elég jól körülhatárolt célok érdekében: védd meg magad a környezet viszontagságaival szemben. Az eredetileg java-platformon készült program szinte határtalan lehetőségeket kínál mindenkinek, akit annak idején a rabul ejtettek az építőkockák, és aki szeret ismeretlen világokat felfedezni. Markus azóta a munkahelyét is otthagyta, és céget is alapított, hogy minél több energiát fektethessen a Minecraft tökéletesre kalapálására. A multi, és a valóban végleges változat még várat magára, de már most látszik, hogy igazi indie-klasszikus van születőben.



A legtöbb káromkodás

MAFIA 2

Kétes értékű dicsőség, de mivel hivatalos Guiness-rekord, meg kell emlékeznünk róla. A Mafia 2 egy trágár játék.

Bár a korhatár-besorolás nem utal rá expliciten, de a cseh fejlesztők nem fukarkodtak az angol nyelv legismertebb négybetűs szavával: több mint kétszázszor hangzik el csak az f betűs csoda, de akad még jó pár emésztési végtermékkel és bőrszínnel kapcsolatos, megjegyzés is (persze a maffiózók élete tele van kellemetlen meglepetésekkel, márpedig olykor talán még Teréz anya is elfeledkezett magáról). Sajnos a játékkal kapcsolatban nem ez a legnagyobb baj, viszont ez az egyetlen olyan dolog, ami miatt bekerült a fent említett rekordgyűjteménybe.

A legnagyobb csalódás

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

Komoly verseny volt ebben a kategóriában, de végül sikerült „nyertest" hirdetnünk.

Nem az Activision próbálkozás volt az egyetlen jelölt, felmerült a Mafia 2, a Medal of Honor és a Bioshock 2 neve is, de aztán alaposan végiggondoltuk, és arra jutottunk, hogy a többiek legalább próbálkoztak, csak nem mindig lett jó a végeredmény. A TFU 2 azonban a rókabőr mintapéldája, sem a játékmenet, sem a technikai megoldások terén nem lépett előre, a történet meg aztán végképp kiverte a biztosítékot – és ami a legviccesebb: bár egy percig sem élveztük, mégis nevetségesen rövidnek gondoltuk a végén.

A legnagyobb bukás

APB / NFS WORLD

Az EA alaposan elnézett valamit az MMO-kkal kapcsolatban, ugyanis két játéka bukott meg gyors egymásutánban.

A NfS: World mechanikája még egész működőképesnek tűnt a megjelenés előtt, aztán a debütálás után pár héttel kiderült, hogy nem az. Azonban azt sokáig nem fogjuk megérteni, miért gondolta bárki is az EA-nél, hogy egy rabló-pandúros játékban bárki is rendőr akar majd lenni, ha az ő oldalukat szabályok kötik, a bűnözők meg azt tesznek, amit akarnak – meg is lett a következmény, jóformán még a megjelenés hetében lelőtték a szervereket. Valami azt súgja azonban, hogy a kiadó MMO-s vesszőfutása még korántsem ért véget, a Star Wars: The Old Republic felett is sötét fellegeket látni...

A legjobb MMO

WOW: CATACLYSM

Bár lapzártakor még meg sem jelent, de talán nem vállalunk nagy kockázatot, amikor kijelentjük: a Cataclysm a nyerő.

WoW 2 márpedig nem lesz – jelentette ki a Blizzard egyik fejese a minap, és igaza van, mert minek csinálnának második részt, mikor jön a Cataclysm, ami nagyjából az alapokig bont mindent, hogy aztán az így nyert helyre épített dolgok újabb évekre adjanak felfedeznivalót a megszállott rajongóknak, no meg azoknak, akik nem tudnak ellenállni a rengeteg újdonság sugározta kísértésnek (persze Chris letette a nagyesküt, hogy nem szokik vissza – drukkoljunk neki).

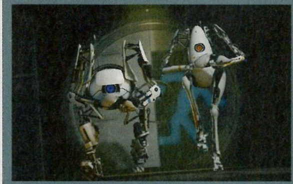
A legjobb magyar vonatkozású hír

MIGHT & MAGIC: HEROES VI

Annak önmagában is mindig örülünk, ha egy magyar csapat jelent be játékot, de ha ráadásul még ilyen címet is...

Idén több szempontból is megérte kimenni a kölni Gamescomra, hogy mást ne mondjunk, például azért, hogy a saját fülünkkel halljuk, amikor a magyar Black Hole bejelenti, hogy igen, a pletykák igazak – valóban ők fejlesztik a Heroes-saga legújabb epizódját. Azóta volt szerencsénk többet megtudni a dologról, és azont túl, hogy drukkolunk, csak egyet tehetünk: vágjuk a centit serényen.

A legörömtelibb bejelentés



PORTAL 2

Darths ugyan annak idején nem látta meg az első rész zsenialitását, de szerencsére rajta kívül mindenki.

Persze eddig is pontosan tudtuk, hogy jön, de csak idén vált pletykából készülő valósággá a valamicske humorral rendelkező játékosok közös álma. A valve sajnos nem igazán szórja frutti helyett az információkat, ráadásul mint azt a hírekben is olvashattátok, kicsit késik is az eredetileg tervezetthez képest a projekt, de a képek alapján azért annyi már nincs hátra, hogy komoly csúszásra kelljen számítani: 2011 közepén már tuti, hogy a rátehetjük a kezünket a Portal 2-re.

2010 LEGJOBB JÁTÉKA

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

AZ IDEI ÉV EGYÉRTELMŰ KEDVENCE VOLT A BAD COMPANY 2 – ÉS VALÓSZÍNŰLEG NEM CSAK A GURU SZERKESZTŐSÉGÉBEN. BÁR AKADT MÁS JÁTÉK, AMIVEL SOKAT IDŐT TÖLTÖTTÜNK EL, A BC 2 VOLT AZ EGYETLEN, AMIT MIND IMÁDTUNK.

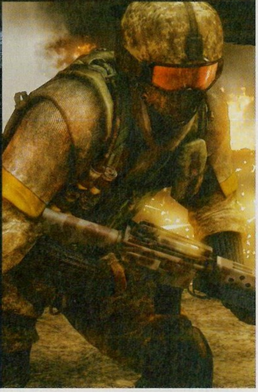
A StarCraft 2-t Chris és Shoe nyomták hetekig (és még Stöki is megmondta a magáét róla az index.hu-n), a Civilization V-tel Miguel mulatott át komplett hétvégéket egyvégtében, az Assassin's Creed 2 pedig mindannyiunknak szerzett pár kellemes órát – azonban csodára csak a Bad Company 2 volt képes: a gép elé szögezte még az FPS-ekkel azért meglehetősen hadilábon álló Bate-et is. Így aztán nem meglepő, hogy az egyetlen kategória, ahol szinte azonnal egyetértés volt köztünk, az érdekes módon pont a legfontosabb: az Év játéka 2010-ben a Battlefield: Bad Company 2. Persze nem azért, mert még az amúgy nem shooter-mániás szerkesztőket is képes megfertőzni, hanem mert március óta az egyetlen olyan játék, ami folyamatosan aktuális maradt, aminek a lemeze nem került túl messze a DVD-lejátszótól, és amit hetente egyszer-kétszer mindannyian elővesszünk. Ahogy azt már korábban kéthelyütt is írtuk itt az idei Best ofban: bár sok jó játék született idén, olyanból, ami minden téren tökéleteset ad, csak kevés jelent meg. Grafika, hang, történet, multis lehetőségek, támogatás: ha mindent figyelembe veszünk, nem is kérdés, hogy miért az Electronic Arts és a DICE közös gyermeke nyerte idén a legrangosabb elismerést – és milyen bíztató jel ez a jövőre (és a Battlefield 3-ra) nézve...

FUTOTTAK MÉG

STARCRAFT 2

ASSASSIN' CREED 2

CIVILIZATION V



LENNE ITT MÉG VALAMI, NYOMOZÓ...

[ÍRTA **BP**]

L.A. NOIRE

™

A Rockstar kínosan ügyel arra, hogy folyamatosan tágítsa a saját határait: ha épp nem műfajt teremtenek, akkor a technológia aktuális végét jelentő táblákat húzkodják ki és dugják odébb. Az L.A. Noire-t már hat éve bedobták a köztudatba, de szükség is volt az időre: a sötét hangulatú, brutális gyilkosságok kinyomozása ugyanis nem szimpla logikai csata lesz, a kihallgatott tanúk minden rezdülését figyelnünk kell. Ha nem a Rockstar lenne, csak lemondóan legyintenénk, de a londoni bemutatón kiderült, hogy a játék valóban működik, a szereplők tényleg szinte élnek, egyszóval a noire stílus sötét tónussal festett cinikus világa tökéletes helyszín lesz a Mafia II-ben csalódott tömegeknek.

ADATOK

KIADÓ
Rockstar Games

FEJLESZTŐ
Team Bondi

MŰFAJ
Akciójáték

MEGJELENÉS
2011

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
75%

STÍLUSMINTA

Mafia II
2010 (2K GAMES)

GTA IV
2008 (ROCKSTAR)

London. Szitáló eső. Enyhe szél. Máris késésben vagyok. Tágas vászonkabátom megóv az angol fővárosra hirtelen zúdult zimankótól, de még így is vigyáznom kell hogy elkerüljem az éppen kialakulófélben lévő pocsolyákat. Ködpárás, kihalt utcafront fogad, a kockakövekről visszaverődő fények csillogása pedig egyedi hangulatot áraszt. Cigarettafüst és halk blues dallamai szűrődnek ki egy kihalt lokál nyitva felejtett ajtaján. Szemembe húzom a kalapom. Két sziluett rajzolódik ki a távolban, ahogy rutinosan fordulok be egy kietlen mellékutcába. A két alak azonban továbbra is a nyomomban van, sőt, egyenesen felém tartanak. Még szerencse, hogy egy már ismerős rejtekajtó időben siet megóvni a váratlan szituációtól. Azért nem jönne rosszul valamilyen önvédelmi eszköz szükség esetére – morfondírozom magamban -, de csupán egy jegyzetfüzet és egy ceruza akad a kezem ügyébe. „Fáradjon velünk kérem" – hallom ahogy a két alak közvetlen közelemből megszólít, majd karon ragadnak és egy elszeparált emeleti terembe vezetnek.

Az egyedülálló lehetőség Magyarországon kizárólag a PC GURU stábja előtt volt adott hogy a Rockstar Games kegyeinek és invitálásának köszönhetően jó fél évvel a megjelenés előtt közelebbi betekintést nyerhessünk az L.A. Noire című detektívsztoriba. A Rockstar és az ausztrál Team Bondi egyesített erőinek fejlesztésében 2004 óta készülő játék, egy 2006-os rövid kedvcsináló videó kivételével idén hallatott magáról először, így izgatottan vártuk hogy az eredetileg PS3 exkluzívként beharangozott, ám azóta multiplatform címmé avanzsált mű mivel fog elkápráztatni vagy éppen letaglózni minket (a napunk nagy részét egy napfénytől és minden egyéb zavaró tényezőtől hermetikusan elzárt, csendes, technikailag álomszerűen felszerelt hatalmas tárgyalóteremben töltjük: felfoghatatlan méretű nagyfelbontású TV, digitális hangrendszer, pofátlanul kényelmes bőrkanapé és egy karnyújtásnyira fekvő minibár társaságában – minden adott tehát hogy magunkba szippantsuk a '40-es évek autentikus hangulatát).

Mielőtt belevágnánk a bűnesetek tényleges felderítésébe, csehovi dramaturgiával élve

A rendőrörs most végre nem valaminek a vége, sokkal inkább a központ, ami mindent összefog: eligazítás, kihallgatás, meg persze egy jó kávé a nehéz nap végén...

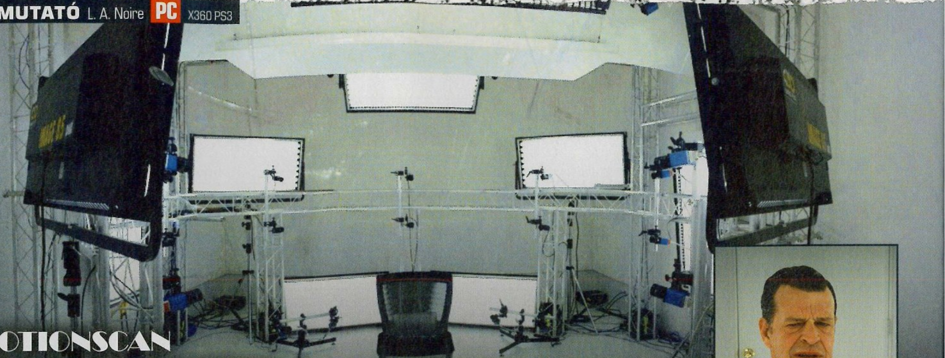
most jön el annak a hatalmas mappának az ideje, mely már előre bekészítve árválkodott a PlayStation 3 irányítója alatt. Bátortalanul lapozgatva feltűnik előttem egy elveszett világ látképe, egy olyan perspektíva, amely talán keveseknek adatott meg hogy testközelből is megtapasztalhassák: gyilkossági helyszíneken készült rendőrségi jelentések, fotók, és áldozatok, valamint újságkivágások hevernek decensen – mindez azonban csupán egy csokornyi válogatás abból a több mint 180 ezer fényképből álló archívumból, amit a fejlesztőcsapat időt és energiát nem kímélve gyűjtött Los Angeles két legnagyobb publikus könyvtárának komplett anyagából. Ennek köszönhetően az összes divatirányzat, a frizurák, de még az éttermek árai is sebészien akkurátusak a játékban. A küldetések során előforduló bűnesetek 90%-a a valóságban is megtörtént eseményen alapszik, a szereplő személyek és néhány minimális dramaturgiai fordulat kiegészítésével élhetjük át egy korabeli rendőr hétköznapjait, és akár olyan elhíresült gyilkosságokat is felderíthetünk, mint a mind a mai napig megoldatlan Black Dahlia ügy.

Ne legyenek kétségeid: csak a legmocskosabb, legsötétebb ügyeket kapod majd meg: te leszel a fény az L.A. Noire-ban.

BUKOTT ANGYAL

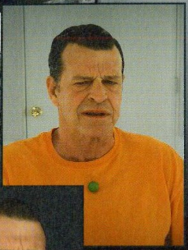
Az L.A. Noire többszörösen is kacérkodik a Rockstar Games által eddig lefektetett és nevével egybeforrt stílusdefiníciók felrúgásával: többek között például azzal hogy az eddigi bukott hősök, alvilági gengszterek, vadnyugati banditák helyett egyenesen a rendőri erők elkötelezett szerepét osztják a főszereplőre. Cole Phelps (Aaron Staton, a Mad Men című sorozat sztárjának megformálásában) generációjának azon fiatal, feltörekvő képviselője, akik a második világháborút megjárt veteránként tértek vissza az anyaországba (a háború zárófelvonásában, az okinawai szigeteken zajló véres ütközet hőseként bátorságáért kivívta magának a harmadik legrangosabb katonai kitüntetést, a Silver Star érdemrendet). Leszerelése után egyenes út vezetett a kötelékébe, kiemelkedő kvalitásai és jártassága pedig gyors előrelépést biztosított számára a ranglétrán. 1947 táján kapcsolódunk be a történetbe, ahol Phelps járőr utcai szolgálatra jelentkezik az éppen fénykorát élő Los Angeles városában. Persze mint ahogyan az esetek túlnyomó többségében lenni szokott, a pompázatos, csillogó, és látszólag makulátlan felszín elharapódzó mételyt rejt magában: Phelps is szinte azonnal belekóstol Hollywood árnyoldalaiba, a filmipar, a médiamogulok, és bűnszövetkezetek, vagy akár csak a pitiáner megélhetési bűnözők ádáz harcába, a számtalan mocskosabbnál mocskosabb gyilkosságba, vagy bűnesetbe. A szamárlétra egyes fokait az úgynevezett ügyosztályok szolgáltatják (osztályonként eltérő partnerrel, akik folyamatosan ellátnak majd bennünket tanácsokkal, fedezhetnek a tűzharcban, sőt, akár vezethetnek is helyettünk). A mai napon a közlekedésrendészet határkörébe tartozó üggyel foglalkozunk (ez a második ügyosztály a játékban, egyenesen az utcai járőrözés után, a cél pedig mi más is lehetne, mint a gyilkossági detektív munkakör betöltése).

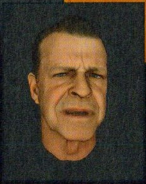
A múlt század negyvenes éveinek vége igazán jó alap: Hollywood most kezd igazán fényleni, a zsaruk meg épp ekkor kezdenek igazán megromlani. Phelps gyors előmenetelét sokan nézik majd rossz szemmel a kollégái közül – a korruptak és a tiszták egyaránt.



MOTIONSCAN

A megfelelő látványvilág eléréséhez nemcsak bődületesen sok háttér- és kutatómunkán át vezetett az út, hanem egy forradalmian új technológia kifejlesztése is közrejátszott ebben. A MotionScan segítségével a komplett színészi játék kerül megörökítésre, anélkül, hogy hosszadalmas procedúrák után az animátoroknak szinte újra kelljen alkotniuk a karaktereket – ezáltal spórolva rengeteg időt és pénzt a produkciónak. Ráadásul az arcizmokat, mimikát és egyéb rezdüléseket még az eddig elterjedt Motion Capture módszerekkel is emberpróbálóan nehéz rögzíteni. A Team Bondi csapata gondolt egyet, és addig morfondíroztak míg egyenesen fel nem találtak egy komplett technológiát, mely már most megreformálta a számítógépes és videojáték készítést. A MotionScan névre keresztelt eljárás során egy hangszigetelt és steril szobába kerül a színész, ahol érzékelők és kiegészítők nélkül mindössze 32 darab kamerával kell farkasszemet néznie, amik tökéletesen körbeérik a szobát, így lencsevégre kaphatják a legapróbb részleteket is, bármely szemszögből. A 30 képkocka per másodperccel, 2 megapixeles felbontásban rögzítő eszközök másodpercenként 1 GB helyet esznek a merevlemezeken, ám megfelelő háttértár függvényében ez meghálálja magát, hiszen az így felvett anyag minden egyéb utómunka és beavatkozás nélkül egy feldolgozószoftver segítségével azonnal bekerül a játékba. Az L.A. Noire színészeit az előttük lévő monitoron Michael Uppendahl rendező instruálta. Egy nap megközelítőleg 20 percnyi végleges animációval tudnak végezni. A játék 300 színészének 2000 oldalas szövegkönyvét 60 nap alatt sikerült abszolválni.





A hasonlóság megdöbbentő – nagyon jó világ jön, ha minden fejlesztő átveszi ezt a technológiát

GYILKOSSÁG TELEFONHÍVÁSRA

Minden eset a rendőrségi eligazító szobában indul, itt ismerkedhetünk meg az aktuális bűnügy részleteivel. Ezúttal Stefan Bekowsky közrendőr társaságában kell felderítenünk egy látszólag egyszerű közlekedési balesetet. A helyszín koordinátái máris megjelennek a GTA vagy RDR szerű térképen, nekünk pedig nincs más dolgunk, minthogy fejünkbe húzzuk a kalapunkat, és útra keljünk a cél irányában. A város a maga teljes pompájában megcsodálható és bebarangolható, nincs fizikai korlát vagy megkötés abban hogy merre mehetünk: gyalogosok, villamosok, és korabeli járgányok lepik el LA utcáit. A járőrautó használata mellett elkobozhatunk bármely más civil járművet is, és akár társunk is átveheti a volánt. Lesznek autós üldözések, illetve különböző, kompletten kidolgozott épületekbe is szabad bejárást kapunk (melyek közül sok véres összecsapások helyszíne lesz, komplett fedezékrendszerrel – tehát fegyvereinket is használhatjuk). A telefonközpont minden kezdetleges utcai fülkéből (vagy oszlopról) hívható, ők segítségünkre lehetnek rendszámtáblák vagy gyanúsítottak beazonosításában, de sokszor egyes helyszínek címeiért kell majd felcsörögnünk őket.

Az esetek színhelyein a halottkém lesz az első számú informátorunk – tőle tudhatjuk meg az ügy részleteit, illetve teóriákat arra vonatkozólag, hogy mi történhetett. A munka oroszlánrésze pedig csak ezután kezdődik: nehézségi fokozattól függően ugyanis szinte minden tárgyat átvizsgálhatunk, megfoghatunk, körbeforgathatunk, amik elengedhetetlen részét képezik a nyomozásnak. Ezek a tárgyak segítenek ugyanis abban, hogy a későbbi kihallgatások folyamán érvekkel, illetve bizonyítékokkal támasszuk alá mondanivalónkat a szemtanúkkal, illetve vádlottakkal szemben. A nyomozói munka ezen szakaszában jegyzeteket készítünk, minden egyes momentum és mozzanat fontos lehet a bizonyítási eljárásban. Későbbiekben ez a jegyzetfüzet lesz a legjobb barátunk, hiszen tartalmazni fogja a gyanúsítottak listáját, a szemtanúkkal történő beszélgetéseinket, a begyűjtött bizonyítékainkat, és bármilyen kérdésünk, vagy kapcsolatba hozható esemény adódik, könnyen ellenőrizhetjük az ügy állását.

A detektívmunka végeztével előkészítettük a terepet a főfogáshoz: a kihallgatásokhoz. A szemtanúk, vádlottak, vagy helybéli lakosok kikérdezése egyenesen élményszámba megy: mi dönthetjük el ugyanis hogy a kérdéseinkre kapott válasz mennyire fedi a valóságot. A meginterjúvolt alanyok reakcióiból, viselkedéséből, a tárgyi bizonyítékokból, illetve a helyszínen hallott információkból kombinálva tudunk lavírozni igaz, vagy hamis válaszok között, ahol rajtunk

TEAM BONDI

Brendan McNamara, igazi veteránnak számít a szakmában, még az ezredfordulón tette le névjegyét a több mint 3 millió példányban értékesített The Getaway író-, rendezőjeként. A sikeres debüt után McNamara után visszahajózott Ausztráliába hogy megalapítsa saját stúdióját, ez lett a Team Bondi. Ez 2004-ben történt, az azóta felduzzasztott cég pedig a stúdió első játékán, az L.A. Noire-on dolgozik. Az eleinte PS3 exkluzív játék időközben kiadót is váltott, és ezzel egyetemben átnyergelt X360 platformra is (a Rockstar a Sony-t váltotta), de a MotionScan technológiát kifejlesztő Depth Analysis nevű cég is a Team Bondi kötelékén belül született.

áll vagy bukik, hogy észrevesszük-e azokat a nüansznyi fintorokat, grimaszokat, vagy mimikai változásokat, amiket a gyanúsítottak a válaszaik során ejtenek. Minden egyes esetben dönthetünk ezek hitelességéről, és ezzel befolyásoljuk az ügy végkimenetelét is. Könnyen lehet, hogy elmulasztunk egy bizonyítékot a terepszemle folyamán, így a kihallgatás alkalmával nem lesz módunk rákérdezni, vagy érvelni vele, így más ennyire részesei egy történetnek sem, soha nem éreztünk egyetlen reakciót sem ennyire magunkénak, vagy élethűnek.

Igen markáns stílusjegy az eddigi Rockstar játékok részről a nyitott világok szürreálisan élethű, és minden részletre kiterjedő ábrázolása, melyben a főhős szinte bármit, és bárhogyan megtehetett. Noha részleteiben az L.A. Noire is hasonló szabadságot nyújt,

Ha az alapokat nézzük, a Rockstar klasszikus PC-s kalandjátékot készít, igazi, 21. századi technológiával és hozzáállással

módon kell megszereznünk azt az információt, ami az ügy megoldását elősegíti. És itt lép a képbe az a fajta zsenialitás, illetve egyedi látványvilág, ami az egész L.A. Noire-t behálózza és egyáltalán működőképessé teszi: a színészi játék. Rengeteg játék próbálkozott már valósághű karakterábrázolással, fotózott főszereplőkkel, végletekig kidolgozott Motion Capture technológiával, de őszintén szólva egyetlen egy kézzel animált eredmény sem tudta megközelíteni azt, amit az L.A. Noire farzsebből produkál. A teljesen egyedülálló hatást egy speciális MotionScan nevű eljárás segítségével érték el, hiszen a valódi színészek által életre keltett digitális alteregók módosítás, és beavatkozás nélkül jelennek meg a képernyőn, akár csak mintha csak egy interaktív filmet néznénk! Döbbenetes és sokkoló ráébredni hogy mennyire más hangulatú élmény így játszani, soha nem voltunk még mégis gyökeresen különbözik akár a Red Dead Redemption, akár a Grand Theft Auto széria darabjaitól, hiszen a Mafia II sztoriorientált vonulatához hasonlítható leginkább leginkább. Ez egy igen erős kockázatvállalás és remek kísérlet is lesz egyben arra vonatkozólag, hogy egy jóval lassabb, több kalandelemet felvonultató, és a logikai következtetések okán némileg agyserkentő réteg-játék hogyan implementálható a mainstream médiába. Minket lenyűgözött az L.A. Noire záporos, sötét világa, nem kérdés tehát, hogy izgatottan várjuk a végeredményt!

HOLLYWOODLAND

Simon Wood produkciós vezető és csapata valami olyasmire vállalkozott, amire eddig csak nagyon kevés példa volt a játéktörténelemben. Segítőivel ugyanis nem kisebb célt tűztek ki maguk elé, minthogy digitálisan újraalkossák Los Angeles városképét (és itt most méretarányos megvalósításról beszélünk, látványosságokkal, utcanevekkel, ahogyan a város tényleg festhetett akkoriban). Nem csak a fényképek, de korabeli térképek, és újságbeszámolók is segítettek hogy elnyerje azt a formáját, ahogy LA a szemünk elé tárult a háború után. Ebben hathatós segítségükre voltak a filmstúdiók, akik olyan filmekből kölcsönöztek jelmezeket és kellékeket, amiket többek között a Ryan közlegény megmentése, vagy a King Kong forgatásán használtak. Mindezt kiegészíti az a 140 épület, belső tér, és a megszámlálhatatlan tárgyi bizonyíték, illetve kellék, amit személyesen is felkereshetünk, és bebarangolhatunk. Ami az automobilokat illeti, az alkotók a gyűjtőszenvedélyéről, és az egyedülálló autókollekciójáról elhíresült amerikai showman Jay Leno megközelítőleg 200 járművet (melyek között számos korabeli ritkaság található, és még saját weboldallal is rendelkezik: http://www.jaylenosgarage.com/) tartalmazó garázsához kaptak teljes körű hozzáférést – így biztosak lehetünk benne, hogy mind menettulajdonságaikban, mind pedig érzetükben a valódi élményt kapjuk.

Hogy a címlapunkon tetszelgő bájos jazz énekes Elsa kit is takar valójában, milyen szál köti főhősünkhöz és a kapcsolódó ügyekhez, hogyan kezd kicsúszni Phelps kezéből a rá nehezedő teher miatti irányítás, hogyan lesz képes megbirkózni a belső ügyosztály korrupcióival, és miként lesz képes felülkerekedni múltjának sötét titkain – az a következő alkalomig egyelőre marad-jon jótékony homályban, legyen egy kis detektívmunka számotokra is...

NAGY NEVEK

A minden szempontból grandiózus és úttörő vállalkozás talán a játék színészi aspektusában mutatkozik meg igazán: megközelítőleg 350 fős színészi gárda kelti életre az L.A. Noire karaktereit. A járókelők, bolti eladók, gyanúsítottak, áldozatok mind valós személyek megformálásával kerülnek képernyőre. Az őket életre keltő színészek között igazi nagyágyúk is helyet kaptak (például a főhőst alakító Aaron Staton), de több epizód-, és karakterszínész (John Noble, Kevin E. West, Kevin vagy akár Erika Heynatz) is feltűnik majd a stáblistán.

Los Angeles rendőreinek igazán változatos hétköznapjaiba enged betekintést ez a két kép: a csatornarendszerbe menekülő bűnözők felkutatása ugyanúgy munkaköri kötelesség, mint órákat ülni az utcán, megfigyelés címszóval. Reméljük ez utóbbiból lesz kevesebb a játékban.

www.pcguru.hu/244

» Egészen elképesztő vállalkozásba kezdett a Rockstar, és szokás szerint valószínűleg össze is hozzák majd a játékot, ahol minden rezdülés számít.

»BP

PRO	KONTRA
Már-már élőszereplős, filmszerű játékmenet, stílussal és újítással gazdagon hintve.	Nem mondhatjuk el, honnan tudjuk, hogy tervben van a PC-s változat.

The Sims Medieval

[ÍRTA MIDNITE_] **Királynak születtünk, ahogy azt már a Queen is megénekelte. A Sims Medieval kihagyhatatlan lehetőség, hogy simünk teljes életciklusa alatt végre ne csak a mosdó-háló-munkahely háromszögben futkosson, hanem fantasztikus kalandokat éljen át, és szutykos parasztból egy dicső birodalom egyeduralkodójává válhasson.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts
FEJLESZTŐ
Electronic Arts
MŰFAJ
Életszimulátor
MEGJELENÉS
2010. március
KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA
The Sims 3
2009 (EA)

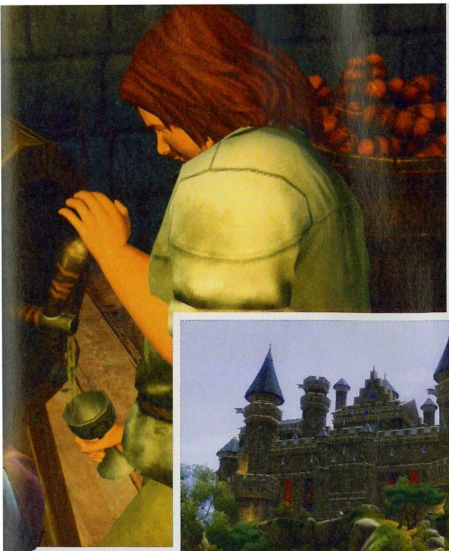
Amikor az ötezredik Sims kiegészítő után már nem maradt mit hozzátenni a (nem) hétköznapi szimulált élet terjedelmes lehetőségeihez, az alkotók keze egyszerűen kitépte a halandzsázva tiltakozó simeket eddigi szomszédságukból, és egy középkori vár aljában tették le őket, hogy ott folytassák az alvás, tisztálkodás, munkába járás végeláthatatlan körforgását. Az a vicces, hogy működni látszik a dolog, a középkori világ hétköznapjainak végigélése sikeresen felpiszkálta a Sims-rajongók fantáziáját, pedig az már jócskán elkopott a játék utóbbi három részének dörzsölésétől. Szóval, irány a lovagkor!

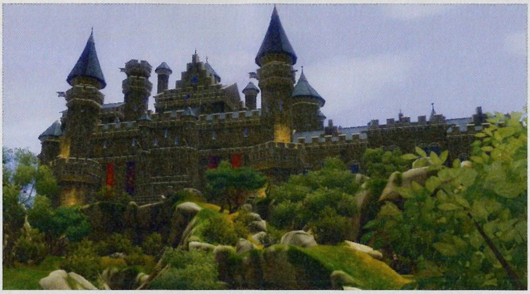
Persze a fejlesztők láthatóan tisztában vannak azzal, hogy közönségük nem Geoffrey Chaucer és a francia líra remekműveiből vette középkorról alkotott képét, hanem olyan, történészeket megríkató filmművészeti csúcspontokból, mint a Lovagregény vagy az Egy kölyök Arthur király udvarában. Nem mintha a Sims korábbi inkarnációi igazán komolyan vették volna magukat, bár mindig volt lehetőség egy realisztikusan unalmas, hétköznapi élet kialakítására. Nos, ez az esély mostantól tulajdonképpen elvész.

Hősies eposz közepébe csöppenünk frissen „született" figuránkkal, eltávolodva a valóságtól – mint tudjuk, nincs középkori mese olyan archetipikus figurák nélkül, mint bölcs király, erős lovag, szép hercegnő, ügyes kereskedő vagy a nincstelen parasztember nagyravágyó legkisebb fia. A játék elején választhatunk többféle játszható figura közül, amelyek a szerepjátékok karaktertípusaira emlékeztetnek: van például varázsló, pap és kereskedő, akik mind más képességekkel és gyengékkel felvértezve, különböző módokon képesek megbirkózni a rájuk váró feladatokkal. Ez a koncepció egyébként nem lesz idegen a Sims 3 ismerői előtt, hiszen abban is voltak a karakter megalkotásakor meghatározható ambíciók, preferenciák és személyiségjegyek.

Sokáig füstölögtünk azon, hogy minden Sims ugyanolyan – a középkor olyan jó ötlet, hogy más negatívumot kell kitalálnunk

A teljesen újító elem a Medievalban a küldetések jelenléte – nem elég többé a tévé elé ültetni szerencsétlen simeket a napi meló és házimunka végigdarálása után, hogy végleges depresszióba ne zuhanjanak, a játék mostantól komolyabb célok és feladatok elé állítja az újoncokat. Legelső küldetésünk rögtön morális mélyvízbe taszít, ugyanis a király hirtelen súlyos betegséggel dől ágynak, és miénk a választás, hogy puszta szívjóságból kinyiffantjuk a szenvedő uralkodót, vagy a magunk módszereivel próbáljuk elmulasztani a nyavalyát. Már itt felbukkannak a teljesen karakterspecifikus lehetőségek, hiszen egy orvos például piócás





Aki arra számított, hogy a fejlesztők majd csak alibiznek a középkori környezet elkészítésekor, az nézze meg alaposan a képeket: helyszínek, berendezési tárgyak, ruhák, eszközök – minden megváltozik. Időutazás lesz ez a javából!

gyógykúrával, a kereskedő meg egzotikus gyógyszerek beszerzésével lesz képes segíteni, ha akar. Minden döntés formálja a történetet és a sim személyiségét, minden lépéssel közeledik vagy távolodik az előre kitűzött ambíciók beteljesedése, ráadásul a fejlődés szintekben is mérhető, ami egészen szerepjátékszerűvé teszi majd a játékélményt.

De ne feledkezzünk el arról, hogy a Sims eddig is egy fejben játszott szerepjáték volt, legfeljebb mi magunk tűztük ki a célokat (pl. hogy „ezzel a simmel szülök 10 gyereket" vagy „elérem a popsztárkarrier csúcsát"), és azok nem regisztrálódtak a képernyőn. A cselekvési szabadság egy része, a napi teendők, a rutinos testkarbantartás része marad a feladatoknak, bár áttevődik egy hamisítatlanul középkori miliőbe, ahol családi tömegverekedés helyett lovagi párbajok, mobiltelefon helyett postagalambok, olcsó zuhanyfülke helyett használt vízgyűjtő dézsák várnak. A fejlesztői interjúkból kiderült, hogy sosem a jól ismert Sims játék középkorosításában gondolkodtak, hanem egy minden ízében lovagkori mesefolyam megalkotásában, aminek történetesen simek a szereplői. Remek ötlet volt, hiszen senki sem lenne különösen oda egy újabb kiegészítőért,

MŰVÉSZI MUNKA

Hogy a Medieval atmoszférája minél közelebb álljon a középkorhoz, az alkotók több hangulatelemet is átdolgoztak. A látványvilág esetében egy jellegzetesen festményszerű kinézetet próbáltak elérni, ezért minden textúrát valódi művészek készítettek el kézzel, hogy a végeredmény stílusa ne pixelhalmazhoz hasonlítson. Átvariálták még a simek halandzsa beszédét, a „simlish"-t is, hogy hasonlatosabbá tegyék szavaiban és hangsúlyaiban az óangolhoz – így a végeredmény talán kicsit a Monty Pythonra hajaz.

amiben van pár középkori tárgy meg ruha, és mondjuk kipakolhatunk egy lovagi torna szettet a hátsó kertbe a csillagászati távcső mellé, meg palástot és koronát adhatunk a simjeinkre, miután kiszálltak a jacuzziból.

Lebilincselően revampolt szomszédságunk maga a fenséges Birodalom, ahol a királyi palota, a templom és az ispotály áll, köztük lakóházak, boltok és a középkori élet apró színfoltjai. Az előzetes videók meglepően szép és részletes környezetet ígérnek, de szükség is van a lenyűgöző grandiózusságra, amitől azonnal beleszeretünk a palotába és környékébe, hiszen a végső cél minden játékos sim életében a királyi cím megszerzése, a birodalom fejlesztése és a Királyság Pontok gyűjtése lesz. Persze ezt végül el tudjuk bukni, sőt, az óvatlanabb játékosok akár be is végezhetik sanyarú virtuális életüket még idő előtt. (Kivéve gyermekkorban, mert a játékban a gyerekek képtelenek meghalni.) A Medieval amellett, hogy a szokott módon komolytalan (varázslatok, ügyetlenkedő simek, aranyos holmik tömege), akadnak meglepő elemek is benne (a birodalom központi vallása hirdeti egy mindent látó és irányító nagy Isten létezését, aki ugyebár te magad vagy), és új szintre viszi a Sims szerepjáték elemeit (például kötelező választani egy kiszámíthatatlan dolgokra késztető jellemhibát is a karaktergenerálásnál, amiből vicces/borzasztó helyzetek adódnak később).

Fontos kiemelni még egyszer, hogy bár a Medieval nem kiegészítő, hanem önálló játék, még a lovagkori alap mellett is tipikus Sims rész marad. Aki sosem volt a műfaj rajongója, ne számítson nagy megvilágosodásokra, aki pedig az eddigi életszimulációkat is szerette, szinte borítékolhatóan nem fog csalódni a középkori kiadásban. Természetesen ez még nem a mese végszava, hiszen a kardpárbajokra és királyi ágyban woohoozásra várnunk kell legalább 2011 márciusáig. Szóval bőven van idő bemagolni azt a lovagi kódexet.

www.pcguru.hu/1987

» Bár elsőre teljesen új játéknak tűnik, szerencsére azért a Sims: Medieval a tervezésre és a menedzselésre épít – ráadásul meg ott van a végre tényleg újat mutató környezet.

PRO	KONTRA
Nemcsak egy-két cuccot forgatnak középkori mázba a készítők, tényleg utazunk a királyi udvarba.	Figyelmetlenül vásárló Sims-fanoknak csalódást lesz a korlátlan szabadság és testreszabhatóság hiánya.

SHIFT 2 UNLEASHED

[ÍRTA BATE] Meg kell hagyni, az Electronic Arts nem egy ijedős kiadó. Egyszer már eltértek az utcai versenyzés vonalától az NFS-szériával (Pro Street), és nem arattak sikert, de ez nem szegte kedvüket, hiszen tavaly újra bepróbálkoztak a szimulátor iránnyal a Shift képében. A végeredmény nem volt tökéletes, de sem a kiadó, sem a fejlesztők nem adják fel: jön a folytatás!

JÖHET A MÁSODIK KÖR?

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Slightly Mad Studios

MŰFAJ
Autóverseny

MEGJELENÉS
2011. tavasz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
60%

STÍLUSMINTA

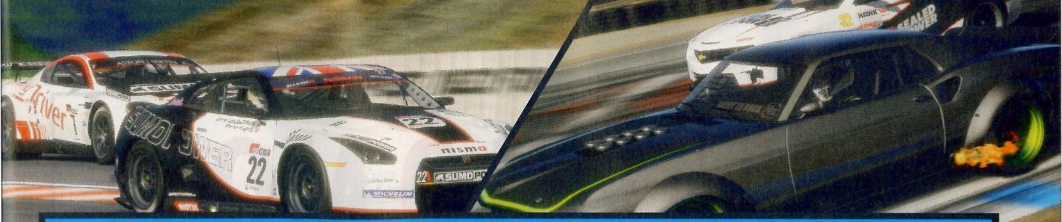
Need For Speed: Shift
2009 (ELECTRONIC ARTS

Race Driver Grid
2008 (CODEMASTERS)

November elején Londonban volt lehetőségem beülni a szimplán csak Shift 2 Unleashednek nevezett (vajon merre van a Need for Speed előtag?) folytatás volánja mögé, és a hitelesség érdekében bizony azt kell mondjam: nem kezdődött túl fényesen ez a menet. A kora hajnali kelést követően, egy két és fél órás repülőút után ugyanis még bónusz másfél órán át kellett egy taxiban görnyednem négy másik újságíróval, így mikor végre kiszállhattunk a kényelmesnek messziről sem nevezhető kocsiból, a kívánságlistámon a legutolsó dolog volt, hogy – még ha virtuálisan is – egy újabb járgány volánja mögé ülhessek. A Shift 2 minőségét azonban jól példázza, hogy minden kínom ellenére mégis magamhoz ragadtam az irányítást, és az első virtuális kilométer megtételét követően azonnal megfeledkeztem a korábban orvosolhatatlannak tűnő problémáimról.

READY, SET, GO!

Mielőtt fejest ugranánk a folytatásba, kicsit időzzünk el az első Shiftnél. A játék szimulátor is volt, meg nem is. A korábbi Need for Speed játékokhoz képest mindenképpen a valóság irányába tett nagyobb lépéseket, de még így sem közelítette a vele szinte egy időben jelentkező konzolos Forza sorozat harmadik részét vagy a PC-n etalonnak számító SimBin szimulációk szintjét. Az első kérdés tehát a Shift 2-vel kapcsolatban az, hogy a Slightly Mad Studios milyen irányba igyekszik továbbvinni a szériát? A válasz talán kicsit meglepő: változik is a játék, meg nem is. S hogy ez mégis mit jelent? A fejlesztők tisztában vannak azzal, hogy egy játék akkor sikeres, ha minél többen megveszik, és akkor vesz a nép játékot, hogyha az kielégíti az igényeit. Éppen ezért a Shift 2 igyekszik majd mindenkinek a kedvére tenni, azaz visszatér az első részben megismert rendszer, amely a képességeink alapján lövi majd be a játékmenet nehézségét. Ennek köszönhetően az arcade-játékmenet szerelmesei, meg a komoly kormánnyal és vezetési tapasztalattal rendelkező játékosok is megtalálhatják majd a számításaikat. És figyelem, a rendszer visszatér, de egyben változik is, lévén hogy a játékban megjelenik majd az Elite Handling modell, ami az első résznél – ahogy azt a név is sugallja – jóval realisztikusabb vezetési élményt fog garantálni a Shift 2-nek. Persze ígéretekkel tele van a padlás, azonban a londoni bemutató alkalmával tényleg lehetőségünk volt tesztelni a játék helyben kiállított verzióját (PC-n kontrolleres, konzolon izgő-mozgó playseates megoldással), és az már az első körök megtétele után világossá vált, hogy a fejlesztők valóban csiszoltak a vezetési élményen, az autók sokkal inkább „kézre álltak", és



nyoma sem volt életidegen reakcióknak. Ez persze nem azt jelenti, hogy a Shift 2 könnyebb lett, hanem tényleg arról van szó, hogy az autók fizikája tett egy öles lépést a valósághűbb szimuláció irányába.

MEG NE HÚZD!

Ha pedig már szóba került a fizika, akkor kicsit időzzünk is el a törési modellnél, ami szintén fejlődött/fejlődik az első részhez képest. Ugyan a verdákat már a Shiftben is igen szépen meggyűrhettük, a vizuálisan totálkárosra tört autók menetteljesítményén ez szinte semmit nem rontott. A folytatásban ennek már vége, hiszen egy nagyobb ütközés a versenytársakkal, vagy egy komolyabb koccanás a pályát övező fallal bizony igencsak visszaveszi majd a járművünk egyes értékeit, azt meg gondolom nem nagyon kell ecsetelni, hogy mi is történik, ha esetleg úgy manőverezünk, hogy a futam közepén elveszítjük az egyik kerekünket. Az életszerűség tehát itt is hatványozottabban köszön majd vissza, habár itt azért azt is meg kell jegyezni, hogy a bemutatott verzióban a törésmodell vizuális megvalósítása még igencsak „fapados" volt, ugyanis a versenytársakkal, illetve a tereptárgyakkal összehozott zúzósabb konfrontációkat követően az összes csodamasina úgy nézett ki, mintha gyűrött alufóliába csomagolták volna őket, belső nézetben pedig a betört szélvédő egy idő után újrajavította magát. Könnyen elképzelhető ugyan, hogy a jövőben lesz majd ilyen fejlődés az autóiparban (már ami az önregeneráló üveget illeti), de mi azért bízunk benne, hogy a Slightly Mad Studios emberei még a gépjárművek 2011-es képességeihez alakítják majd a törésszimulációjukat.

AUTOLOG PROJEKT

A Need for Speed: Hot Pursuitban debütált AutoLog rendszer már helyet fog kapni a Shift 2-ben is, így folyamatos kapcsolatban lehetünk a programot megvásárló cimboráinkkal. A rendszernek köszönhetően nemcsak azt fogjuk látni, hogy éppen ki van online, de komoly statisztikák is elérhetők lesznek, csatlakozhatunk a pajtásainkhoz, vagy csak éppen szemügyre vehetjük, hogy milyen pályán, milyen autóval és hogyan versenyeznek. Továbbá az AutoLog segítségével minden eredményünket és egyéb statisztikánkat kilőhetjük majd a különböző közösségi szolgáltatásokba.

ÍGÉRETES ÍGÉRETEK

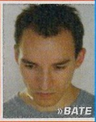
A próbaköröket követően nyugodtan kijelenthetjük, hogy a Shift 2 nemcsak egy gyors folytatás lesz, hanem a fejlesztők tényleg igyekeznek még jobbá, még szórakoztatóbbá, még élethűbbé polírozni programjukat. Ugyan a megjelenés még majdnem fél év, de a grafika már most is káprázatos, és nemcsak kívül, de a belső nézetben is – igaz, a sofőr kezének animációja nem létfontosságú egy programban, de a Shift 2-ben még ez is a csúcsra van járatva. A látvány tehát a jelenleg csúcsnak tetsző Hot Pursuitot is legyűri, és könnyen lehet, hogy a megjelenésig ez még javulni fog. A külcsín és az eddig felsoroltak pedig még csak a jéghegy csúcsát jelentik, a bemutató során korántsem találkozhattunk még minden újdonsággal, de a fejlesztők számos érdekes apróságot megemlítettek még, úgymint a sokkal reálisabb belső nézet (nemcsak a szélvédő, műszerfal és kormány kap helyet a látómezőnkben, hanem a térérzékelésnek megfelelően a merevítők és az egyéb belső elemek is felbukkannak majd, sőt, állítólag lesz sisaknézet is), vagy a teljesen testre szabható versenykörülmények.

A CÉLEGYENESBEN

Elsőre úgy tűnt, hogy az Electronic Arts megosztja a NFS-vonalat, és évenként felváltva kapunk majd egy klasszikus utcai őrületet (mint idén a Hot Pursuit), és egy komolyabb, szimuláció felé hajló darabot (Shift-széria), azonban ennek ellentmondani látszik, hogy a Shift 2 Unleashed 2011 tavaszán kerül majd a boltok polcaira, tehát még az is lehet, hogy az év végi hajrára bepottyan még egy cím az NFS-kosárból. Ez persze csak találgatás, ami biztos, hogy márciusban ismét a volán mögé pattanhatunk, PC-n, X360-on és PS3-on egyaránt, és a Londonban látottak alapján bizony érdemes lesz odafigyelni a Shift második epizódjára.

www.pcguru.hu/1961

»Úgy tűnik, az NFS-széria komolyabb ága is kivirágzik, és az EA tényleg komolyan gondolja a szimulátor ágat. Ennél rosszabb már sose történjen velünk...



»BATE

PRO
Fejlődik a vezetési modell, és a törések már nem csak látványban lesznek jelen.

KONTRA
A grafika ugyan szép, de a törések még rondák. Reméljük, hogy az ígéretek valóra is válnak.

FIZESS ELŐ MOST

A PC GURU VALAHA VOLT LEGNAGYOBB KARÁCSONYI AKCIÓJA:

RENDKÍVÜLI KEDVEZMÉNY
+ 250 GB-OS MOBIL HDD
VAGY A LEGÚJABB PC-S
JÁTÉKOK

1. CSOMAG

250 GB-OS SAMSUNG HDD

1 ÉVES ELŐFIZETÉS ESETÉN POSTÁZUNK NEKED
EGY 250 GB-OS SAMSUNG MOBIL HDD-T

A MEREVLEMEZ ÉRTÉKE: 14 000 FT*
AZ ELŐFIZETÉS ÁRA: 19 990 FT

2. CSOMAG
A LEGÚJABB PC-S JÁTÉKOK

1 éves előfizetés esetén az alábbi játékok közül választhatsz:

» MEDAL OF HONOR » NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT » FIFA 11

A PC-s játékok értéke: 10 000 Ft*

Az előfizetés ára: 16 990 Ft

(Xbox-os változatot is kérhetsz, ebben az esetben az előfizetés ára: 19 990 Ft)

Mit kell tenned, ha szeretnél előfizetni:

1. Keresd fel a www.itmediabolt.hu/pcguru weboldalt
2. Vagy küldj e-mailt az mpb@motorpresse.hu címre
3. Vagy hívd a terjesztési osztályunkat a 06 1 577 2666-os, 06 1 577 2635-ös számok egyikén

Fontos! Ha a Samsung mobil HDD-t vagy a PC-s, Xbox-os játékokat karácsonyig garantáltan meg szeretnéd kapni, akkor az előfizetési díjat december 1-ig várjuk tőled. Az egyéves előfizetések esetén 12 lapszámot postázunk.

Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig tart, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására.

A képen látható Samsung mobil HDD illusztráció.

Az előfizetésekhez járó Samsung HDD-t és PC-s játékokat a befizetést követően 2-3 héten belül automatikusan postázzuk.

Az első postázás várható időpontja: 2010. december 10.

A meglévő, folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.

Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – meghosszabbíthatod az előfizetésedet.

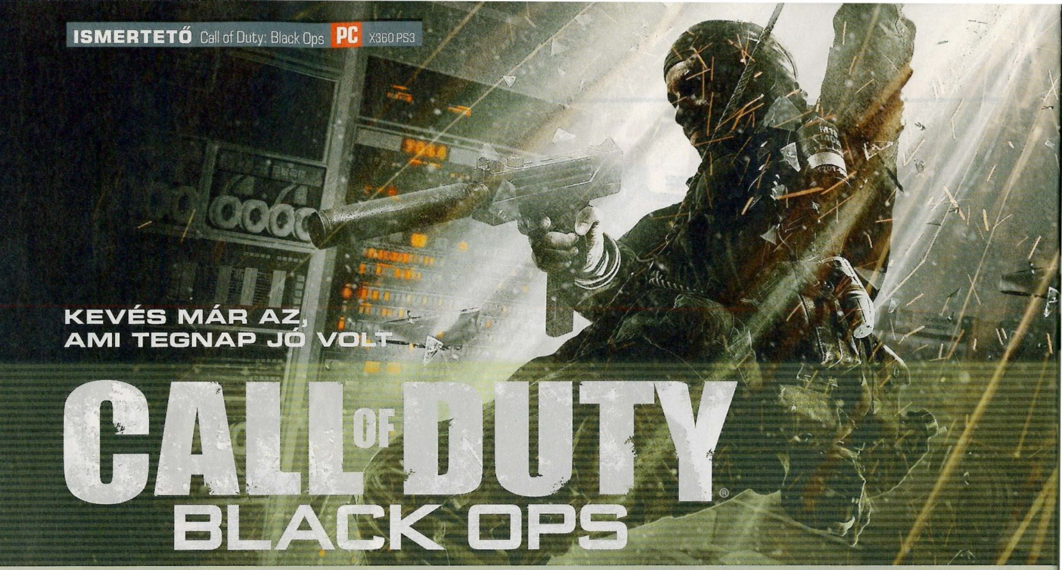
Ebben az esetben a megrendeléskor kérjük jelezni, hogy élő előfizetéssel rendelkezel.

*A Samsung mobil HDD 250 GB és a PC-s játékok ára tájékoztató jellegű.

Ha új előfizető vagy:

és az előfizetési díjat befizeted…	…ezt a számot kapod először:
2010. november 16-ig	PC Guru 2011/01 (december 2-án)
2010. december 28-ig	PC Guru 2011/02 (január közepén)
2011. január 25-ig	PC Guru 2011/03 (február közepén)

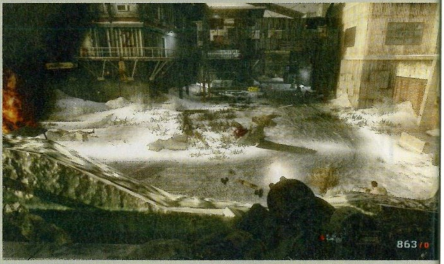
motor presse budapest



KEVÉS MÁR AZ, AMI TEGNAP JÓ VOLT

CALL OF DUTY® BLACK OPS

[ÍRTA MIGUEL] **Novemberben Call of Duty, decemberben karácsony – nyilván nem véletlenül alakult ez így az idők során. Idén már biztos a kasszasiker, de hogy megérdemelten-e, és vajon mi lesz jövőre – erre keresünk választ a következő négy oldalon.**



Kézenfekvő lenne talán azzal kezdeni, amit az elmúlt háromnegyed évben nagyjából mindenki szajkózott: a Treyarch soha vissza nem térő alkalmat kapott akkor, amikor az eredeti CoD-fejlesztő Infinity Ward gondolt egy nagyot s merészet, és az égnek szegezett orral átmasírozott az Activision zászlója alól az EA csapatába (akiket amúgy egyszer már hasonló csinnadrattával faképnél hagytak, de az egy másik sztori). Szóval van ez a bagázs a homlokán az „ÖRÖK MÁSODHEGEDŰS" felirattal, aki az egyik pillanatról a másikra a jól megszokott mellékvágányról átkerül a rivaldafénybe: hirtelen mindenki elkezd érdeklődni a páratlan sorszámú CoD-epizód iránt (pedig köztudott, hogy azok mindig silányabbak, hisz az a Treizé nevű csapat hegeszti őket), és meg kell hagyni, majdnem sikerült is a csoda.

Végre eljött a nagy pillanat: a Treyarch zavartalanul bizonyíthat, azonban hiába a nagy akarás, a végeredmény nem tökéletes

ICH BIN EIN BERLINER

A második világháború már unalmas, a jövőt meghagyjuk a potensebb csapatnak, szóval nekünk valahol a kettő között kell lavíroznunk – micsoda őrült szerencse, hogy az emberiség nem az a békeszerető fajta, így a közbenső hatvan évben is karistolt pár olyan fura sztorit a nagy történelemkönyvbe, hogy a játékkészítők vakon szurkálva sem nyúlhatnak nagyon mellé. A hidegháború időszaka, azon belül a hatvanas évek pedig a tökéletes alapanyag, hiszen van egy halom konkrét történelmi esemény, ami önmagában kész a feldolgozásra, a közbeeső lukakat és foltokat pedig kitölthetjük az összeesküvés-elméletekre és a féligazságokra, illetve csak majdnem pontosan átvett tényekre épülő történésekkel. Kicsit nehéz lesz anélkül értékelnem a Black Ops történetét, hogy közben ne lőjem le Kenn... akarom mondani az összes poént (bár ez így, majdnem egy hónappal a megjelenés után már talán nem elvárás), így igyekszem nagy vonalakban összefoglalni azt, ami a végigjátszás után kavarog bennem. Furcsa, de igaz: a Treyarch túlnőtte az Infinity Wardot, a Black Ops sztoriszála ugyanis akkor is életképes, ha kivesszük az átvezető fegyveres incidenseket. Már eleve a kezdő helyszín sem mindennapi, és bár ez a visszaemlékezős történetmesélés kicsit már viseltes eszköze a játékfejlesztésnek, azért még gond nélkül el tudunk merülni az eseményekben, ráadásul ez az érzés ezúttal ismét a játék végéig tart – sajnos pont ott azért elhasal a nagy akarás, hiszen megannyi jól kivitelezett csavar, pálfordulás és közepesen meghökkentő fejlemény után a végeredmény láttán nem a meglepett, hitetlenkedő nyögés szakad ki az emberből, hanem csak egy „na, gondoltam". Szerencsére azonban ez az egy százalék mínusz nem tud elvenni a valóban változatos sztoriból, és ha kétszer nem is állunk majd neki, egyszer azért érdemes eljutni az utolsó küldetésig.

ADATOK

KIADÓ **Activision**
FEJLESZTŐ **Treyarch**
MŰFAJ **FPS**
MULTI **18 fő**

INFO

A páratlan CoD-részek általában a sorozat mostohagyermekeinek szerepét töltötték be, azonban most, hogy az Infinity Ward, az Igazi fejlesztőcsapat lelécelt, mindenki arra kíváncsi, képes-e megbirkózni a feladattal a Treyarch.

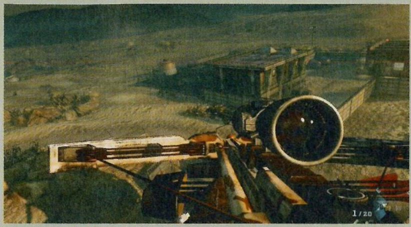
KÉTSZER CÉLOZZ, EGYSZER LŐJ!

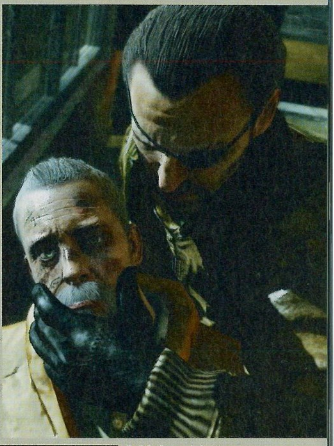
Multiplayer tippek, trükkök

GYAKOROLJ, GYAKOROLJ, GYAKOROLJ!

Tudom, hogy nehéz megfogadni ezt a tanácsot, de tényleg érdemes eljutni a tizedik szint környékére a Combat Training szimulált meccsein. Nemcsak a fegyverek különböző tulajdonságaihoz szokhatunk hozzá, de a pályákat is memorizálhatjuk, márpedig ez utóbbi létfontosságú lesz a későbbiekben. Már most mondom: amíg nem ismered a térképeket, esélyed sem lesz a többiek ellen.

Az igazi hősöknek hiába vájják ki a szemét, ők csak kacagnak, és mennek tovább...





A bajszos úriember nem azért nem beszél, mert nem tud semmit – tele a szája törött üvegcseréppel

AMIRE SENKI NEM SZÁMÍT

A fenti sorokat olvasva talán túlságosan pozitív a kedves olvasóban kialakult hangulat, azonban az a furcsa helyzet állt elő, hogy a Treyarch csúnyán átesett az állatorvosi ló jó szándékkal kikövezett túloldalára, hiszen bár a keretsztori valóban erős és dramaturgiai egész, sajnos nem véletlenül használtam az imént az „átvezető fegyveres incidensek" szóhármast. A Black Ops legjobb esetben is csak felmondja a leckét: mindent megkapunk, amit 2010 végén elvárunk egy FPS-től, de ezt sajnos úgy is mondhatnám, hogy semmit sem kapunk, amit 2011-ben elvárunk majd egy FPS-től. Korábban már látott (sőt, tökéletesen elcsépelt) szekvenciák, értelmetlen intermezzók és szájtátva bámult hülyeségek tarkítják az ennek ellenére nagyobbrészt élvezhető tűzharcokat, és ezzel jókora százalékban megy gajra a Treyarch azon erőfeszítése, hogy élvezhető, kerek egész sztorit tegyen a játék alá. Lássunk három olyan részletet, ami láttán talán nem csak az örökké szőröző játéktesztelőben pattan el valami létfontosságú. Az első a változatosság: a kétezres évek elején, a Project I.G.I. második része környékén alakult ki az a nézet, mely szerint minden olyan FPS, amiben eljutunk Szibériába, tűzre való szemét. Szerencsére ez mára nagyjából a fejlesztők fejében is realizálódott, így itt az ideje egy új szabálynak: bár tény-leg hatalmas móka járműveken rögzített géppuskából és/vagy tábori ágyúból osztani a halált a mellettünk/alattunk elsuhanókra, egy játékban maximum egyszer forduljon ez elő. Esetleg kétszer, de akkor se úgy, mint a Black Opsban, hogy jóformán minden második pályán beleakadunk valami ilyesmibe.

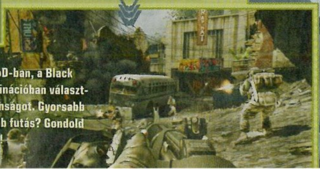
A második a rossz mesterséges intelligencia. A CoD-sorozat általam leginkább gyűlölt tulajdonsága, hogy a játék csak akkor megy előre, ha mi vagyunk az elsők a tűzvonalban, de mivel ez már az első rész óta így van, igazságtalan lenne emiatt pálcát törnöm a dizájnerek feje felett. Azonban az már mégiscsak vérlázító, hogy az ellenfelek olyan elkeserítően sötétek, hogy nem a két méterrel mögöttük álló társaimra (most elegánsan hagyjuk figyelmen kívül azt a kérdést, hogy a fenébe kerültek oda...), hanem rám lőnek, legyek akár húsz-harminc méterrel messzebb is akár. Kicsit nekem már kevés, hogy a társak olyan okosak, hogy nem állnak elém folyamatosan – ha már ott vannak, tessék őket is célba venni néha, ne körülöttem kopogjon az összes ellenfél (pláne akkor ne, amikor az egész bagázs ráadásul újra is termelődik bizonyos helyeken). És ha már az újratermelődő egységek szóba kerültek, jöjjön a harmadik, nem kevésbé blaszfemikus hiba: filmekből ötletet lopni nem bűn, azonban legyen már bennünk némi józanság a források tekintetében. A börtönlázadásos pályán azon még túllendültem, hogy A piszkos tizenkettő számolásos tervezését kapom meg, a Nagy szökésből átvett ikonikus motoros-ugratós részen is képes voltam még mosolyogni, azonban amikor a főhős olyan mozdulattal töltötte újra a sörétes puskát, hogy az még a legkifinomultabban programozott kaliforniai kormányzónak is a becsületére vált volna, már kiszakadt belőlem egy kevéssé visszafogott indulatszó. Egy-egy ilyen hiba felett még átlép az ember, főleg akkor, ha közben a Black Ops nélkülözi az olyan baromságokat, mint a Modern Warfare 2 hószános ugratásai (hiszen hova máshova is tenné a katonaság az akció utáni gyülekezőhelyet, mint két szakadékkal odébb, ugye), de egy idő után az az érzés kezd kialakulni még a legelvakultabban védekező rajongókban is, hogy a Treyarch a sztori erősségeivel próbálta elfedni a játékos részek hiányosságait. Tudom, korábban én magam írtam olyanokat, hogy fontos, hogy egy játék filmszerű élményt okozzon, azonban valójában az az elsődleges, hogy a készítők

JÁTÉK A JÁTÉKBAN

Ha már unjuk, hogy a főmenüben csak ülünk, nyomjuk meg párszor a szóközt, és nézzünk körbe kicsit a szobában. A közeli terminálba belépve egy halom titkos anyagot olvashatunk el (a „help" parancs segít a tájékozódásban), de egy kis csalással az összes zombis pályát elérhetjük (3arc unlock, ez a kód), de a Zork című szöveges kalanddal és egy felülnézetes CoD-dal is ökörködhetünk.

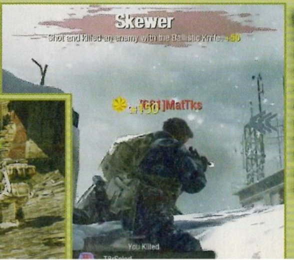
MARADJ ÉLETBEN!

Hülye tanácsnak tűnik elsőre, de nem az: ha egymás után többször is földre kerülsz, állj meg picit, és igyekezz jobban átgondolni, mit is csinálsz. Tudod: lassan járj, tovább élsz.



PROFI PERKEK

Ahogy eddig minden „modern" CoD-ban, a Black Opsban is sokat segít, ha jó kombinációban választjuk ki a három különleges tulajdonságot. Gyorsabb tárcsere, erősebb sebzés, halkabb futás? Gondold át alaposan, az életed múlik rajta!

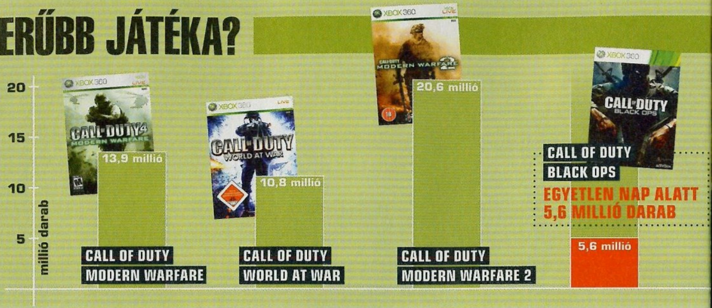


LÉGY ÖNMAGAD!

Ahogy az életben, úgy a Black Ops multijában sem lehet mindenki mindenben tökéletes – keresd hát meg, miben vagy a legjobb, és koncentrálj arra! Ha nem megy távolról, elő a géppisztolyt, és vesd magad az akció sűrűjébe, ha ez sem az igazi, akkor próbálkozz középtávról karabéllyal, esetleg próbáld ki a géppuskát vagy a sörétes fegyvereket. Később persze érdemes újra és újra nekifutni a gyengébb szerepkörben is, de fontos, hogy tisztában légy a saját erősségeiddel.

A VILÁG LEGNÉPSZERŰBB JÁTÉKA?

Elképesztő adatokat lát az, aki vet egy pillantást a jobb oldali grafikonra: a Modern Warfare 1-2 és a World at War rendre tíz- (vagy akár húsz-) millió eladott példányszám felett teljesítenek, és az első hírek alapján a Black Ops sem bontja meg a tradíciót: az első napon több mint öt és fél millió darab ment el, így joggal gondolhatjuk, hogy a világ legnépszerűbb játékáról beszélünk – azonban a számok néha hazudnak. Ugyanis ha megnézzük azt is, hogyan alakulnak a felhasználói értékelések, azt kapjuk, hogy bár sokan megvették a Treyarch programját, korántsem elégedett mindenki – a kezdeti bugok miatt nem ritka, hogy 2-3 pontnál nem kap többet szegény Black Ops.



Nem is olyan régen a MoH főfejlesztője arról beszélt, hogy ma a játékok már nem másolják a filmeket. Vagyis akkor ez ott fent nem egy jelenet a Nagy szökésből, ugye?

egyensúlyban tudják tartani az alkotóelemek minőségét. Nem lehet úgy FPS-t készíteni, hogy felpolcolunk pár látványos átvezető videót egy jó alapötletre, aztán meg sehova sem vezető, unalmas akciókkal teszünk eleget a lövöldözős zsáner előírásainak. Nem lehet nyugodtan hátradőlni akkor sem, ha a játék amúgy olyan helyszínekre viszi el a főhőst, mint Bajkonur, ha a végeredmény aztán a Mesterlövész legrosszabb pillanatait idézi. Egy Call of Dutyban az az alap, hogy jó a körítés, azonban a játékélményt, a kielégülést a jól megtervezett harcok adják – mit sem ér az épp elstartolt Szojuz űrrakéta lelövése, ha mindezt egy, a semmiből varázslatosan a kezünk ügyébe kerülő vállról indítható rakéta segítségével tehetjük meg.

A CoD megint elérte azt a határt, ahonnan már újítások nélkül nem lehet továbblépni. Vajon ki hoz új színt a szériába?

CSAPATBAN AZ ERŐ

Vannak játékok, ahol senki sem érti, milyen tudatmódosító szer hatására döntenek úgy a fejlesztők, hogy érdemes nekiülni a többjátékos mód leprogramozásának, azonban a Black Ops nem ilyen. Személyes véleményem szerint igencsak szerencsés, hogy az önmagában erős hetven százalékot érő egyjátékos kampány mellé rögtön kétféle multit is csomagolt az Activision-Treyarch duó, hiszen ez nemcsak a játék végső értékelését, de annak élettartamát is alaposan megdobja. Elsőként emlékezzünk meg a csiszolt fagylyó összetettségével csábító zombimódról – nem, ezt nem húzom le, hiszen a World at Warban debütált nettó ökörség jó példája annak, hogy lehet egy elsőre elmeháborodottnak tűnő ötlettel világméretű lázat kiváltani. A Black Ops sok újat nem hoz a végtelen hullahordák kordában tartására építő játékmenetbe, viszont a Kennedy-Nixon-McNamara-Castro kvartett szerepeltetése újabb ékes bizonyítéka annak, hogy a Treyarch dizájnmegbeszélésein ül legalább egy zseniális, de kicsit kattant figura.

Persze az igazi aduász nem ez, hanem a jól megszokott CoD-multi, ami bár összetettségében nem mérhető a Bad Companyben látott, csapatmunkát igénylő változatához, de mókafaktorban simán hozza a nagy rivális szintjét. A Black Opsban nagyrészt minden megmaradt, ami a Modern Warfare-ekben és a World at Warban tetszett az embereknek (a hibátlan gyilkolássorok által kiváltott bónuszok, illetve a különböző mérföldkövek teljesítése okán folyamatosan zuhogó pozitív visszajelzések), illetve jött néhány olyan apró újdonság, ami még színesebbé és összetettebbé teszi a multit. Az egyik fontos részlet, hogy ezentúl az új fegyverek, kiegészítők és tulajdonságok megszerzése két részből áll: egyrészt el kell érnünk egy bizonyos szintet, hogy elérhetővé váljanak, másrészt a meccsek alatt szerzett CoD-pénzünkből meg is kell vásárolnunk őket. Ezt a játék pénzt több forrásból is gyarapíthatjuk: leginkább jó játékkal, de ehhez kapcsolódik a másik újdonság, a vásárolható küldetések rendszere is. A Contracts (Szerződések) menüpontban különböző vállalásokat fogadhatunk, mondjuk hogy kiosztunk 15 fejest – a szerződés pénzbe kerül, azonban ha sikerrel

RAZER IMPERATOR

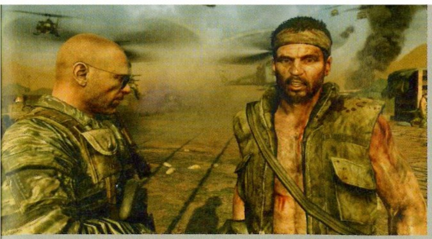
Korábban egy levrovban azt írtam, hogy szerintem mindegy, milyen egérrel látunk neki a multis küzdelmeknek – rögtön jelentkezett is a Razer, hogy ők azért szívesen megmutatnák, milyen az, amikor egy gyilkolásra tervezett rágcsálóval vadászik az ember. Nos, valóban ég és föld a különbség az általában használt, kétezer forintos hardverhez képest, és ha jobb játékos nem is lettem, az biztos, hogy minden kényelmesebb volt ezzel a sokoldalúan személyre szabható eszközzel.

EGY ÉLETED, EGY HALÁLOD

Zombis trükkök, tanácsok

ISMERD MEG A PÁLYÁKAT

A zombimód pályái jóval nagyobbra sikerültek a Black Opsban, így a World at Warhoz szokottakat is érheti kínos meglepetés. Az első és legfontosabb dolog tehát, hogy ismerjük ki, mi merre van a térképen, tanuljunk be minden lehetséges fedezéket, később akár centik is dönthetnek élet és halál kérdésében. Nagyon fontos, hogy sose maradjunk túl sokáig egy helyen, illetve ha mégis magunkra húztuk a kör összes élőhalottját, igyekezzünk mihamarabb olajra lépni.



A látszat ellenére nem a fegyőröktől zsákmányolt AK-47-essel szedjük majd le a helikoptert – hanem kötéllel és kampóval, mivel mással

járunk, akkor busásan megtérül a befektetés: egyszerűbb feladatoknál csak pénzt, nehezebbeknél pedig tapasztalati pontot is nyerhet az, aki igazán ügyes. Persze azért itt is akadnak korlátok, az előbbi fejlövéses küldetésnél maradva például csak a karabélyokkal elért találatok számítanak, ráadásul mindössze negyven, élve eltöltött percünk van a teljesítésre.

MINEK NEVEZZELEK

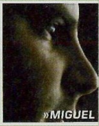
Ahogy a cikkből is kiderül, a Black Ops nem aratott osztatlan sikert sem nálam, sem a szerkesztőség többi tagjánál. Fenntartva azt, hogy a játék összességében kifejezetten nem rossz, azért mindenképpen szeretnénk hangot adni a fenntartásainknak (még akkor is, ha azóta tudjuk, hogy az első napi eladások a sorozat minden eddigi rekordját megdöntötték). A Modern Warfare megjelenése előtt volt egy olyan jogos, komoly változásokat elváró igény a Call of Dutykkal szemben, amit az Infinity Ward zseniálisan oldott meg. Az akkor bevezetett erős történeti kidolgozottság, dramaturgiai munka, illetve a formabontó játékmegoldások adtak új lökést a sorozatnak, azonban az akkor nyert lendület nagyjából eddig tartott, mostantól megint egy önmagát másoló végtelen ciklusra kezd hasonlítani az amúgy többre érdemes matéria. Függetlenül attól, hogy mekkora eladásokat produkál majd, illetve hogy a szaksajtó amúgy mennyire magasztalja az egekig az aktuális, egyelőre azért jónak mondható epizódot, nem kell látnoknak lenni ahhoz, hogy észrevegyük a hanyatlás első jeleit. Például hogy sosem volt még ekkora különbség a hivatásos tesztek és a felhasználói vélemények között, vagy hogy sosem volt még ennyire brutális képi világgal hozott eresztés a 2003 óta kiadott számtalan CoD között. Valamiért azt gondolom azonban, hogy a következő lökést megint nem a Treyarch adja majd meg – és nem is feltétlenül egy olyan csapat, aki az elmúlt években a leginkább csak hanyatló minőségű folytatásokat ontó Activision színeiben versenyez.

A fenti képen azt láthatjuk, hogy egy CIA-ügynök akkor sem esik kétségbe, ha csúzlival kell likvidálnia az ellenséget, lent pedig pont két pillanattal vagyunk azelőtt, hogy tört vágnánk valaki kézfejébe...

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1860

» Remek történet, de a középszerűnél csak kicsit jobb játékelemek – a multi változatossága menti meg a játékot. Nem rossz vétel, de legközelebb ennyi már kevés lesz.



»MIGUEL

PRO
A multi lehetőségeiben nem csalódtunk, és a kampány alatt is lesz megint pár emlékezetes pillanat.

KONTRA
Játékelemeiben többnyire egyszerű, az MI buta – nem lett tőle több az FPS-zsáner.

GÉPIGÉNY» C2D E6600 / AMD X3 8750, GF 8600GT / Radeon X1950, 2 GB RAM, 12 GB HDD

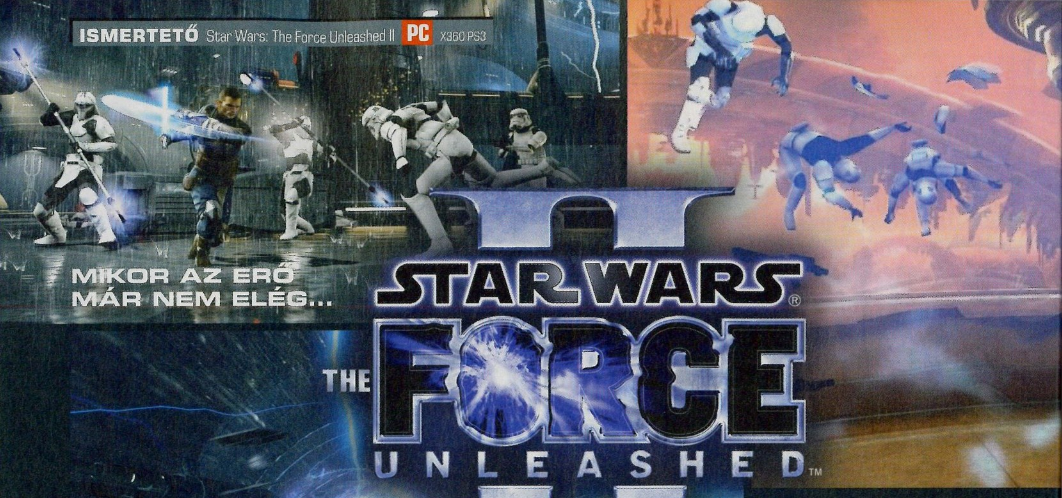
»83%«

JÓL VÁLASZD MEG A BARÁTAIDAT

Talán mondani sem kell, mennyivel jobb haverokkal közösködni – ha másért nem, hát azért, hogy legyen kit legorombítani, ha a kör utolsó zombijánál lövi el az atombombát...

PUSZTULJON A BARIKÁD

Az első négy-öt körben nagy segítség, ha hagyjuk, hogy a zombik mindig teljesen lebontsák az akadályokat – így később több pénz folyik be az újjáépítésből (bár van némi korlátozás)



MIKOR AZ ERŐ MÁR NEM ELÉG...

[ÍRTA WILSON] **Az univerzum legerősebb harcosa meghalt – még szerencse, hogy a spájzban volt elég klón, hogy pótolni lehessen az erőhasználók krémjét. Starkiller visszatér, és nagyon-nagyon mérges, úgyhogy rajtad a sor, hogy levezesd a dühöd a réges-régi messzi galaxisban!**

Ha a messzi-messzi galaxis legroszszabb állásait kellene listázni, előkelő helyen szerepelne a birodalmi rohamosztagos és annak toborzótisztje. Ha valakit könnyen rá lehetne venni arra, hogy futurisztikus Ming-katonaként állja a sarat egy kényelmetlen, bármiféle védelmet nélkülöző ruhában, valahol az univerzum peremén, mondjuk egy mocsaras-lápos vidéken, ahol az eltávon az egyetlen szórakoztató dolog maximum egy közepesen nedves pocsolya vagy egy kevéssé mohás, odvas fa lehet, akkor ott komoly gond van a karrierválasztással. A birodalmi rohamosztagos az az állás, ahol az ember garantáltan nem éri meg a nyugdíjkorhatárt, de rosszabb esetben a kiképzést sem, ha arra téved minimum egy, de inkább két lázadó – gyakorlatilag mindegy, hogy milyen, mert a birodalmi rohamosztagos már attól is elpatkol, ha ránéznek. A Star Wars és a Force Unleashed nagy szerencséje az, hogy toborzótisztet keresni nem kell, hisz a katonákat klónozzák – éppen ezért van belőlük pont annyi, hogy tízesével préselődjenek egymásnak, a falnak, egy erőtérnek vagy a szakadék fölött tátongó nagy semminek. És ha ez igaz rájuk, akkor igaz a Tie-fighterekre, a lépegetőkre és gyakorlatilag mindenre, amit a Birodalom megpróbál bevetni.

ADATOK

KIADÓ
LucasArts Games

FEJLESZTŐ
LucasArts Games

MŰFAJ
Akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A klónozás nem először fordul elő a Star Wars történetében, és nem csak az első trilógiában kap jelentős szerepet. A Star Wars Univerzum egyik alternatív folytatásában (regényben és képregényben) maga a császár tér vissza klón formában, és még Luke-ot is átcsábítja a sötét oldalra.

A KLÓN TÁMADÁSA

És ez gyakorlatilag a Force Unleashed 2-re is igaz, mert bár megmozgatja a galaxis elnyomóinak jelentős részét, és bevet földi és gyalogos egységeket is, ez nemcsak ahhoz nem elég, hogy megállítsa Starkillert, de ahhoz sem, hogy tartósan a nyugalmi állapot felé tolja az izgalmi faktort. Ami talán nem annyira meglepő, a FU2 relatíve nehéz és ingatag szülés volt: eredetileg nem Starkillerrel, hanem egy új főszereplővel indított volna. Olyannal, aki a szabadság terén bőkezű Star Wars univerzum határain sem ugrik át minden addiginál durvább erőképességeivel, olyannal, aki számára nem jelent tízszer nehezebb feladatot egy vastag acélajtó szétpréselése egy komplett csillagromboló lezúzásánál. Starkiller nem ilyen, még mindig ő a Star Wars kánon utált ölebe, akit az ráncigál és cibál, aki akar, mert így is, úgy is mindent megkap. Jelen esetben rögtön az első rész során megszerzett képességeinek szinte mindegyikét. Az FU2 hét hónappal az első, egy évvel a negyedik Star Wars film előtt játszódik, de ahogy az elődje, úgy ő se nagyon tuszkolható be a Star Wars történelembe. Túl erős és túl ismeretlen ahhoz, hogy egy lapon lehessen említeni a legendákkal. Ezzel pedig nagy valószínűséggel ő maga is tisztában van, hiszen már az első tíz percben ugrik egy nagyot – Starkiller egy ablakon kifelé, a Kamínói klónközpont legtetejéről, a hitelességfaktor pedig le, egy szakadékba, valahová az elfeledett szuperhősök és a banális klisék temetőjébe. Starkiller azért, mert elvileg halottnak kéne lennie, mégis él. Vader szerint meg is halt, és csupán egy klón, egy a sok közül, de eddig mindenki beleőrült a nehézkesen másolható erőhasználat és a folyamatosan támadó emlékképek hadába. Starkiller mindkét kórtól szenved, úgyhogy inkább az extrém utat választja: fityiszt int Vadernek, a Birodalomnak és a Köztársaságnak, és a bajban lévő Juno után ered.

MARIO UTÁN SZABADON

Márpedig itt és most lehetne húzni egy képzeletbeli vonalat, és azt mondani, hogy igen, ennyi – mert a Force Unleashed 2 története tényleg ennyire egyszerű és lineáris. Bajban az asszony, jön a hős lovag, de előbb még leveri a galaxis nagy részét. Ami jelen esetben nem is olyan nagy, sőt,

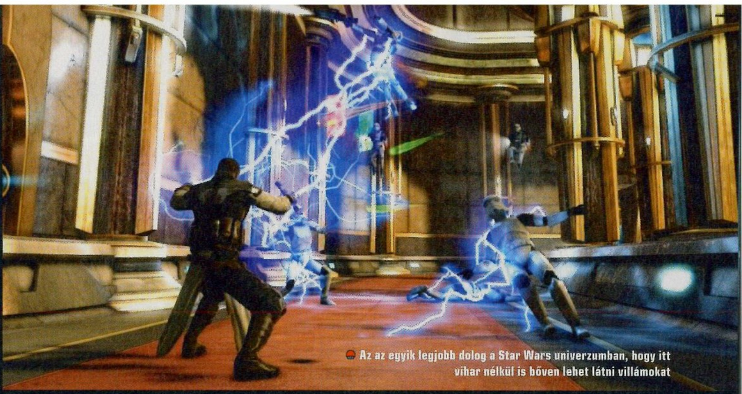
Tippek, trükkök, tanácsok

NAGYOT AKART A SZARKA

Ne próbálj meg szemtől szemben harcolni a lépegetőkkel! Bár Starkiller már a játék elején is nagyon erős, azért egy lépegető könnyedén ki tud fogni rajta, pláne akkor, ha rögtön több is rátámad. A legjobb, ha a lehető legtávolabb maradsz mindig, mivel a lézersugarak különösebben nem tudnak megsebezni, a lépegetők viszont csak ekkor, megfelelő távolság meglétekor kezdenek el rakétákat szórni magukból – amiket az erőlökéssel/elkapással annak rendje és módja szerint vissza is küldhetsz rájuk, három találattal intézve el a problémát, véglegesen!

ARACHNOFÓBIA

A Force Unleashed II legidegesítőbb ellenfelei kezdetben a mechanikus pókok. Meglepően jól bírják szuflával, nagyon sokan vannak, ráadásul lelkesen ugranak Starkiller nyakába, megpróbálva kipréselni belőle az életet. Fénykarddal vagy villámmal tömeget oszlatni rendkívül nehéz, ha róluk van szó, így szinte teljesen felesleges leállni velük harcolni, különösen akkor, ha a teremben nem csak ők vannak. A legegyszerűbb megoldás a túlélesített erőlökés használata, ami egy Starkiller körüli nagy területen hat, és a pókokat természetesen meg is semmisíti.



Az az egyik legjobb dolog a Star Wars univerzumban, hogy itt vihar nélkül is bőven lehet látni villámokat

a FU2 a Star Wars saga csak egy elhanyagolhatóan kicsi részét használja fel, azt is rövid ideig. A második rész nettó öt órán át kergeti Junót az űrben, aztán a te döntésedtől függően vagy happy enddel, vagy a legkevésbé sem vidám sötét fejezettel zárul. Eközben pedig kevesebb mint fél tucat helyszínre téved el, és inkább egy-egy órányi pályára korlátozza magát, semmint egy olyan változatos, tartalmas és tizensok órás kalandra, mint tette azt az első nekifutás alkalmával. Ez talán az első 2-3 órában nem is akkora probléma, mert a FU2 helyszínei jók. A legtöbb nem túl nagy, eltérni a fő csapásiránytól lehetetlenség, viszont mindegyiken dominálnak a gigantikus méretek, a mélységek és a magasságok, na meg a temérdek harc. És a probléma itt kezdődik.

ERŐFITOGTATÁS

Mert ha az első harminc percben figyelsz, akkor körülbelül az ellenfélkínálat háromnegyedével már nemcsak találkozol, de le is vered őket. És a továbbiakban is ezt teszed a hátralévő négy és fél órában, anélkül, hogy bármi is változna. A rohamosztagosoknak továbbra is elég egy csapás, az erőhasználókat gyönyörűen áthasíthatod a fénykarddal, a lépegetőket pedig addig csépelheted, míg a lélektelen QTE elő nem kerül és le nem zúzod az összeset. Gondod akkor lesz, mikor mindezt egyszerre, különösen a végjátékban kapod a nyakadba: a FU2 ekkor mutatja meg, hogy néha nem tud működni, a különböző gyengeségekkel rendelkező ellenfelek egyszerűen nem keverhetők, mert a legtöbbször pont az ellenkezőjét csinálod annak, amit kéne – mert mire támadnál, már más van előtted. Ráadásul Starkiller már a nyitánynál is legalább annyira erős, mint a Force Unleashed végén. Ez pedig azért probléma, mert így kihívás gyakorlatilag nincs, a fejlődés pedig teljesen értelmetlen. Lehet, hogy a harmadik szintű fénykardforgatás pörgősebb, látványosabb és gyorsabb, de csupán pár dekával hatásosabb annál, mint amivel kezdesz. Ami azért is fájó, mert a FU két problémás területe, a kamerakezelés és az erőkkel való célzás jelentős javulást mutat. Igaz, ez a hihetetlenül gyatra, feleslegesen elnyújtott bossfightok alatt pont nem igaz: ezek a FU 2 leghiábavalóbb részei. Pedig ezeknek kéne a csúcspontoknak lenniük, valahogy úgy, mint az első rész cápaugrása, a Csillagromboló lecibálása. Tetőpont itt viszont nincs, az akcióba gyorsan belerázódsz, de a harc annyira monoton, az újrahasznált elemek száma pedig annyira magas, hogy a nagyobb összecsapásoknál az ember hajlamos inkább a végért, semmint a túlélésért imádkozni. Ez pedig olyan luxus, amit nem engedhet meg magának senki, még akkor sem, ha példaértékű bevilágítással, elképesztően jó effektekkel és remekül megrendezett videókkal is próbálja elkendőzni azt, hogy nincs lelke, nincs egyedi vonása, és tulajdonképpen nincs benne semmi, aminek egy folytatásban lennie kéne.

ÁLOM MARADT...

A Force Unleashed II végül nem olyan álomfolytatás, mint amit sokan vártak, ez pedig nem meglepő annak, aki követte a fejlesztés folyamatát – ami cseppet sem volt zökkenőmentes. A második részt tulajdonképpen megálmodó Haden Blackman lelépett a LucasArtstól, akkor, mikor az FU II még javában készült. Sőt, a pletykák szerint az új LucasArts-vezetés nemcsak a morált küldte padlóra, de jelenleg a tervezett harmadik rész is kérdéses, ami azért is meglepő, mert a második vége egyértelműen nyitott...

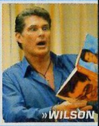
MINEK NEVEZZELEK?

A Force Unleashed 2 legnagyobb baja pont az, hogy még maga sem tudja eldönteni, hogy micsoda. Letölthető tartalomnak nem nevezhető, hiszen drága, dobozos formában érhető el, nem szükséges hozzá az alapjáték, ráadásul számos olyan finomhangolást tartalmaz, amellyel jelentősen túllép az első részen. Teljes értékű, az elődjével mérhető folytatás azért nem lehet, mert sokkal rövidebb, szegényesebb tartalommal bír, és a lehető legkevésbé sem egyedi. Elsietett próbálkozásnak azért nem lehet elkönyvelni, mert volt két éve a váltásra. Az igazság valahol a két véglet között van. Se nem folytatás, se nem letölthető tartalom, sokkal inkább finomhangolt techdemó, négy-öt órába sűrítve, placeholder karakterekkel és történettel, várva az igazi tartalmat. Az viszont nem jön, ahogy a Force Unleashed 2 csúcspontja sem. Visszhang ez az erőben, egy réges-régi galaxisban.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1852

»A FU2 remek példája, hogyan nem szabad folytatást készíteni, ráadásul ennyi idő alatt. Rövidebb, gyengébb és felejthetőbb, mint az elődje – és ezen még Darth Vader sem tud segíteni!



»WILSON

PRO
Ütős látvány, jó fénykardos harc, hangulatos átvezetők.

KONTRA
Rövid, teljesen lélektelen, ráadásul elképesztően monoton is egyben.

GÉPIGÉNY» Intel Core 2 Duo 2.4 GHz/AMD Athlon X2 5200+, 2 GB RAM, 256 MB VRAM SM 3.0, 10 GB HDD

»60%«

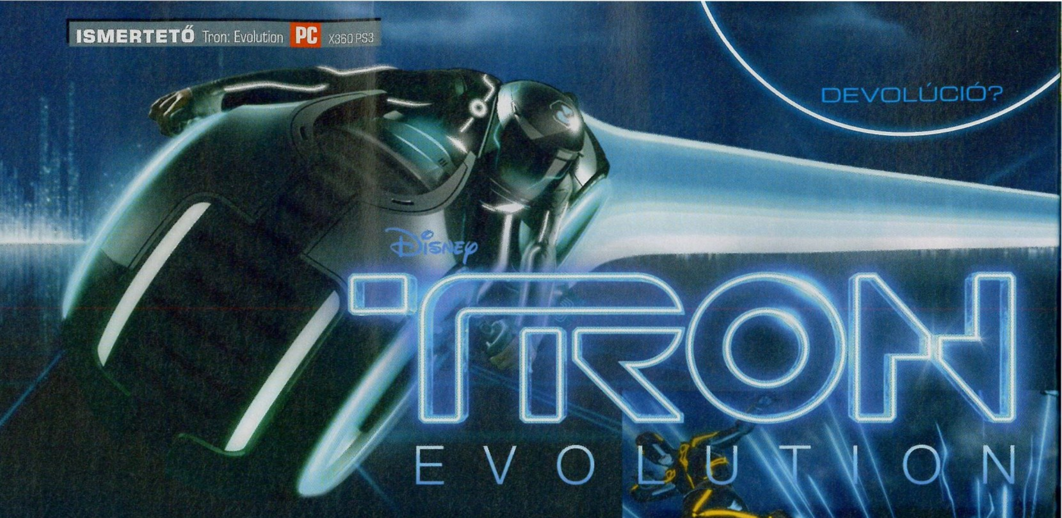
A lángszórós lépegető láttán maga George Lucas is forogna a sírjában, ha halott lenne, és ha ő maga nem gyalázta volna már meg legalább tucatszor a Star Wars szériát

GRUPPEN

A játék második felében általában már nemcsak pár rohamosztagos állja utad, de a Force Unleashed II rettenetesen kevés fajta ellenfeleinek mindegyike, cserkészekre emlékeztető csoportosulásban. Ami nagyon nem jó, hiszen általában mindegyikük ellen csak egy bizonyos taktika jó, viszont az ilyenkor mindig összekuszálódik. Ezért célszerű lépcsőzetesen haladni, először a nagy bosszúságot okozó fénykardosoktól/erőhasználóktól búcsút venni, majd jöhetnek a lépegetők, végül pedig a szerencsétlen, talán még életben lévő rohamosztagosok!

EGYSÉGBEN AZ ERŐ!

Habár a Force Unleashed II-ben a szerzett tapasztalati pontok révén Starkiller ereje több kategóriában is növelhető, a visszafogott kínálat hasonlóan kevéssé hasznos képességekkel van tele. Így bármennyire is vonzó, az ellenfeleket a társak ellen fordító vagy a harci kedvet elvevő agymanipulálásra teljesen felesleges pontot pazarolni, mivel sokkal gyorsabb, egyszerűbb és hatékonyabb mindenkit vagy szétvillámozni, vagy kecsesen kettévágni. Az erőlökés azért persze hasznos, főleg az olyan helyszíneken, ahol sok a szakadék!



[IRTA CHOCHO] **A Disney az új Tron film megjelenése alkalmából szállítja az ilyenkor megszokott játékadaptációt, mely többet ígért egy közepes átiratnál. A fejlesztők az Örökség előtt játszódó történetet és változatos játékmenetet ígértek, s bár ezek egy része meg is valósult, a játék a végére sajnos menthetetlenül magába roskad.**

Filmből játékot készíteni sokkal nehezebb, mint ahogy azt elsőre hinné az ember, hisz nem elég, hogy egy megkötött univerzumra kell építkezni, de a célközönség sem lőhető be olyan könnyen, mint mondjuk egy multira kihegyezett FPS vagy egy kőkemény JRPG esetében. Az ilyen termékeknek muszáj biztonságos talajon egyensúlyozni, ezért a tervezők dolga sem egy álom, lévén innovációt csepegtetni egy, az elejétől a végéig árnyékban maradó játékba csaknem lehetetlen feladat. Nagy segítség ilyenkor, ha a projektet finanszírozó stúdió szabad kezet ad, és a fejlesztőcsapatra bízza a sztorit és a pályatervezést – az utóbbi tíz év legjobb filmadaptációi rendre ilyen receptből születtek (gondoljunk csak a remek Riddick FPS-re). Örültünk is, mikor megtudtuk, hogy a Disney Interactive a Tron: Örökség című film premierjére időzített akciójátéka hasonló koncepcióval kezd majd, azaz előzmény, és nem a filmet feldolgozó program lesz, ám csalódnunk kellett a végeredményben, mert a Propaganda Games képtelen volt élni a szabadság adta lehetőségekkel. Illetve ez talán nem is igaz ebben a formában, hisz a játék első fele egy jól felépített akcióprogramot takar, és csak a vége felé bukkannak elő a durvábbnál durvább hiányosságok.

DISZKOSZVETŐ

Mielőtt azonban kitérnénk az Evolution negatívumaira, nézzük magát a sztorit, ami közvetlenül a Tron: Örökség előtt játszódik. A Tron filmek világa (lásd a boxokat!) mai szemmel nézve kissé furának tűnik, hisz a Mátrix óta valahogy másként képzeljük a virtuális valóságban élő programok ember formájú képviselőit. Itt viszont nincsenek ügynökök vagy lázadó szuperhősök, csupán olyan öntudatra ébredt szoftverek, akik egy, a miénkhez hasonló világot alkottak, hogy teljes életet élhessenek, még ha csak digitálisan is. Az első film eseményei óta Kevin Flynn, az egykor világhírű játékfejlesztő a kódsorok ura, a Teremtő, aki igyekszik a nagy hatalmat komoly felelősséggel megélni, hátha büszke lesz rá a jó öreg Ben bácsi. A vihar akkor üt be a paradicsomba, mikor Flynn megteremti a saját klónját, akinek egészen egyedi elképzelései vannak egy sikeres rendszer működését illetően. A CLU névre hallgató AI egy vírussal fertőzi meg a világot, majd tőrbe csalja Kevint, és innentől kezdve a játékos feladata, hogy a bájos Quorra segítségével megállítsa a zsarnokot. Jó kérdés persze, hogy mi kik is vagyunk a játékban. Nos, röviden és tömören: senkik. A Tron: Evolution azt a porosodó és unalmas ötletet vette elő, hogy hősünk csak egy arctalan, hangtalan és persze névtelen szereplő az egész történetben. Mindenki csak Monitornak hív minket, ami a Tronban afféle megfigyelőt jelent, és inkább rangként értendő, mintsem névként. Ráadásul a játék elejétől kezdve az az érzés üldöz bennünket, hogy ez valójában nem is rólunk, játékosokról szól, hanem Quorráról, aki időről időre feltűnik a játék motorjával forgatott átvezető animációkban. Közvetlen interakcióba nem léphetünk vele, vagyis a kooperatív lehetőségeknek már most intsünk búcsút.

A Tron lényegében egy közel harmincéves legenda, filmben is nehéz lesz felnőni hozzá, hát még videojáték formájában

ADATOK

KIADÓ
Disney Interactive

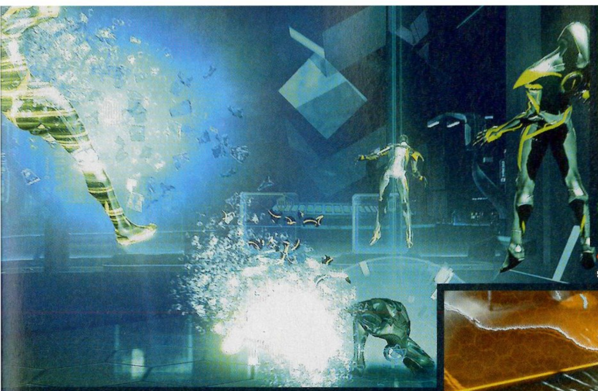
FEJLESZTŐ
Propaganda Games

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
van

INFO

A Disney Interactive valamit megérezhetett a Tron: Evolution minőségéből, ugyanis nem sokkal a játék megjelenése előtt konkrétan törölték a Propaganda Games másik fejlesztését, a Karib Tenger Kalózain alapuló Armada of the Damned című programot.



Nincs mit tenni, néha a virtuális világ sokkal, de sokkal sivárabb, mint a való élet...

Na egy ilyen jól kivitelezett támadást követően képződik a sok-sok Bad Sector. Ha tehát valami gubanc van a winchestereddel, akkor biztos lehetsz benne, hogy mindenféle programok rendetlenkednek benne

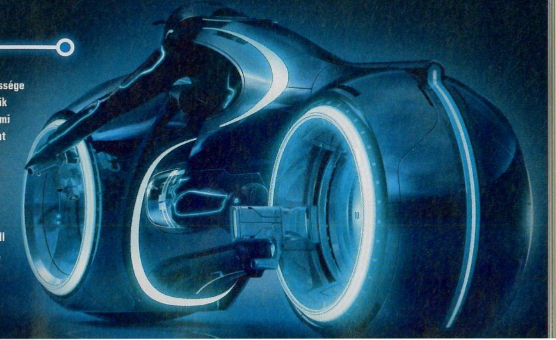
Bár az Evolution hivatalosan előzménynek számít a decemberben mozikba kerülő Tron: Örökséghez, azt kötve hiszem, hogy a „legendás hőstetteinkre" bárki is emlékezni fog a filmben, lévén még rendes nevünk sincs, amire hivatkozni lehetne.

A MONITORFEJŰEK BÁNATA

Bár azt írtam korábban, hogy igyekszem elkerülni a játék negatívumait a cikk második feléig, az igazság az, hogy ez nehezebb, mint képzeltem, ennek pedig maga a program az oka. Vegyük például a játékmenetet, ami eleinte abszolút kellemes meglepetésnek bizonyult. Az Evolution lényegében egy akciójáték, komoly platformer beütéssel, legközelebbi rokonként leginkább a Prince of Persia és a Devil May Cry sorozatot tudnám megnevezni. A játék előbbiből kölcsönzi a sok ugrásra és falon futásra alapozott ügyességi szakaszt, az utóbbi széria pedig a harcrendszer ihletőjéül szolgálhatott. Monitorral egész frankó mutatványokat adhatunk elő, képesek vagyunk felszaladni az egyenes falszakaszokon, majd onnan elugrani és megkapaszkodni, de hatalmas szakadékok sem jelentenek áthidalhatatlan akadályt, hála azon képességünknek, mellyel a levegőben lebegő piros célpontokat tudjuk megragadni egy kis időre, pont, ahogy a DMC 4-ben is láthattunk. Ha már DMC, a harc is az igényesebb hack'n'slash programokat idézi, vagyis kombókra épül, és különösen fontos szerepet játszik benne a környezet. Fegyverünk a Tronból már ismerős diszkosz, amiből mindjárt négyféle szerepel a programban. Az első a sima diszkosz, jelentősebb extra tulajdonsága nincs, noha tény, hogy elég messzire el lehet hajítani. Ezt követi a stázis diszk, ami az ellenfeleket lassítja le, hogy aztán nyugodtan szétverhessük őket. Harmadik fegyverünk a bomba diszk, ami értelemszerűen a robbantásokhoz jó, a negyedik és utolsó pedig a korrupciós lemez, amivel afféle mérgező támadásokat hozhatunk össze. A három speciális diszkosz egyenként három különleges támadással bír, s ezenfelül egy rakás kombót hívhatunk elő velük, és ezeket csak tetézi a játék fejlődési rendszere. Akárcsak egy RPG-ben, itt is pontokat kapunk, melyekkel frissíthetjük a karakterünk szoftverét, hogy a fejlődést követően még hatásosabb vírusirtó legyen belőle. A különleges támadások egyébként energiát fogyasztanak, amit a pályákon fellelhető elektromos tárolókból és számítógépkonzolokból nyerhetünk vissza, valamint életerőnk is van, ami a falakon látható, fényes csíkokkal tölthető fel (végig kell „futni" rajtuk). A harc összességében véve élvezetes, és a sokféle ellenfélnek hála változatos is, ez

A TRON ÉS A KRESZ

Motoros szakaszok gyakran fordulnak elő a játékban, s bár többféle modellt is vezethetünk, a tulajdonságaik nagyjából megegyeznek. Fontos, hogy figyeljük a pálya eseményeit, nehogy egy elénk zuhanó elem lelassítson bennünket. Ha ugyanis sokat vacakolunk a megfordulással és újraindulással, tuti, hogy megöl bennünket a fentről érkező „áldás". Külön felhívnám a figyelmet, hogy van fék is, használni pedig nem szégyen. A tankok irányítása elsőre kissé furcsa lesz, mert a torony nem mindig arra mozdul, amerre a gép, ezzel viszont meg kell barátkozni, ahogy azzal is, hogy a lövés sebessége sorsdöntő lehet. Ha megjelenik előttünk egy másik tank vagy szállítórepülő, azonnal lőjünk, ugyanis mi sem bírjuk tovább a strapát 2-3 találatnál. Viszont ha nem lankad a figyelmünk, élvezetes bosszút állhatunk a vírusos programokon minden korábbi sérelmünkért. Vannak egyébként a pályán nyilak, amik mutatják, merre is kell menni, rájuk hajtva pedig feltöltődik a tank energiája, és a sérülései is megjavulnak, szóval mindig csak rövid ideig kell kihúznunk villogó életerőcsíkkal. Hát nem remek, mikor gondol ránk az a drága Teremtő..?



Ha olyan nagyon sok pozitívumot nem is lehet a játék számlájára írni, azt azért elmondhatjuk, hogy a harcrendszer és a küzdelmek igen jól sikerültek. A diszkkel aprított gonosz programok hozzák a Tron-hangulatot

viszont még nem minden, hiszen a játékban helyet kaptak vezethető járművek is. A Tron ikonikus fénymotorjai visszatérnek, sőt, ezúttal még fénytankokat is irányíthatunk, és ezzel nemcsak száguldozni, de harcolni is tudunk majd. A járműves részek közül a motoros futamok a nehezebbek, mert néha iszonyú gyorsan kell reagálnunk a pályán történő eseményekre. A tankban ülve könnyebb dolgunk van, kényelmesen elkocsikázhatunk vele a következő checkpointig, ahol is újra két lábon folytathatjuk egyszemélyes hadjáratunkat a gonosz vírusgazda ellen. A változatosság tehát, amit a fejlesztők ígértek, utolérhető az Evolutionben, sőt, az első négy fejezetet játszva egy élvezetes akcióprogram képe rajzolódik ki a szemünk előtt.

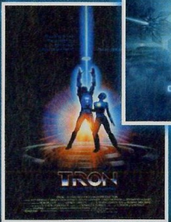
A pályatervezés nem sok újdonsággal szolgál, de tisztességes iparosmunka, a platformer részeket pedig kellő arányban váltják az akcióra kihegyezett szakaszok. Ha már szóba jött a mentés, érdemes megemlíteni, hogy a játék eleinte igen megbocsátó, különösen ha ügyességi feladatokról beszélünk. Nem kell pánikba esni, ha esetleg a mélybe zuhantunk, mert kisvártatva folytathatjuk kalandjainkat majdnem ugyanonnan, ahonnét leestünk. A kulcsszó azonban most is az „eleinte"…

A DIGITÁLIS POKOL TORNÁCA

A bajok az ötödik fejezetnél kezdődnek. A játék alig ad tájékoztatást a feladatainkkal kapcsolatban, de amíg ez az első négy szinten egyáltalán nem zavaró, addig az ötödik pályán annál inkább frusztrálóvá válik. Amint megérkezünk az Outlandsként emlegetett külső sziklasivatagba, a játék gonosszá válik, és olyan ritkán osztja a mentési pontokat, hogy az szöges ellentétben áll a korábbi pályák kényelmes megoldásaival. Mi több, az első igazi bugot is az ötödik pályán találtam. Véletlenül se essetek le az alsó csarnokba a fentebbi folyosókról, mert a játék ezt úgy értelmezi, hogy most jártok ott először, és elmenti az állást a lent található checkpointban – ha tehát meghalsz, akkor egy három mentéssel korábbi szakasztól kell újrajátszani a pályát. Vicces, nemde? Ezt persze még el lehetne nézni a játéknak, azt viszont már kevésbé, hogy a játék leghosszabb fejezetét alkották meg a legunalmasabbra. A Tron: Evolution műfajából adódóan könnyen válik önismétlővé, viszont ezt az első négy pályán sikeresen küszöbölték ki a Propaganda Gamesnél. Az ötödik pályán viszont elfelejtették ezt a „tudományukat", és rövid időn belül azon kapjuk magunkat, hogy a teljesen egyforma folyosókat róva várjuk, mikor ér már véget ez a halál unalmas szakasz. Amikor pedig elérünk a végére, garantált, hogy azt kívánjuk majd, bárcsak barangolhatnánk még egy kicsit a teljesen egyformának tetsző helyszíneken. Következik mindez abból, hogy amíg az első négy pálya főellenfelei jól idomulnak a játék nehézségi szintjéhez, addig az ötödikről ez nem igazán mondható el. Na persze nem arról van szó,

EGY KIS FEJLŐDÉS

A Tronban minden egyes ellenfélért tapasztalati pont jár, ami azt jelenti, hogy fejlődhetünk a végigjátszás alatt. Itt a különböző szinteket megabájtok jelölik, minden szinten más és más méretű adattároló kapacitást nyerünk (van 2, 4, 8, 12 és 16 megás slot is). Bár csábítóak lehetnek a sok megabájtot kóstáló extra tulajdonságok, azt javaslom, első végigjátszáskor ne ezekkel foglalkozzunk, mert mire összeszedjük a szükséges tárhelyet, olyan messzire jutunk a játékban, ahol igen nehéz dolgunk lehet a felturbózott alaptulajdonságok nélkül (mint pl. gyógyulás).



TRON: A MÚLT ÉS A JÖVŐ

Az első Tron film 1982-ben került a mozikba, mint előremutató sci-fi, ami az akkortájt még igen friss informatika és számítástechnika határterületi kérdéseit boncolgatta, viszonylag gyermekbarát megoldások mellett. A történet főszereplője Kevin Flynn (Jeff Bridges), a világ legelismertebb játékfejlesztője, aki egy véletlen baleset folytán kerül bele a digitális világba. Flynnt lenyűgözi a mesterséges intelligenciák önálló fejlődése, és úgy dönt, segít az elnyomott programoknak legyőzni a megalomániás Master Control Programot. Természetesen nem Hollywoodból jött volna a film, ha nem happy enddel ért volna véget, noha tény, hogy Kevin győzelme nem oldotta meg a szabadulása kérdését. A nemsokára mozikba kerülő Tron: Örökség története húsz évvel később veszi fel a fonalat, amikor is Kevin fia, Sam (Garrett Hedlund) követi apját a virtuális valóságba, hogy kiszabadítsa onnan. A világ azonban épp polgárháborúban senyved, mert Kevin virtuális klónja, Clu magához akarja ragadni a hatalmat. A filmről elöljáróban annyit kell tudni, hogy elejétől a végéig 3D-s kamerákkal forgatták, így a látványra valószínűleg nem lesz panasz, valamint hogy december 16-án kerül a mozikba. A Disney semmit sem bízott a véletlenre, 170 millió dollárnál is többet költött a stúdió a filmre, és nagyon bíznak benne, hogy ez lesz a legnagyobb filmjük az idei szezonban. Nos, nemsokára meglátjuk, így lesz-e…

Mindenkinek felhívjuk a figyelmét, hogy fokozottan ügyeljen a vírusvédelmére, mert ha elhanyagoljátok a kérdést, akkor majd mászhattok be a bájtok közé, és annak ilyen durva pofozkodás lesz a vége

hogy olyan nehéz volna legyűrni a gonoszt, csak eszméletlenül sokáig tart, és az ember könnyen kijön a sodrából az igencsak szegényes tájékoztatás miatt. Sajnos a dolgok a hatodik és hetedik, egyben utolsó pályán sem javulnak, sőt! A hatos szint igen rövid a többihez képest, a hetedik pedig, bár nem lenne annyira nehéz, tele van a tervezési bakikból adódó hibákkal. A játékban a kameranézet a legtöbbször szabad, a játékos által változtatható, csak nagyritkán vált rögzített módba, az utolsó pályán azonban ez igen gyakran megtörténik, igencsak megkeserítve az életünket a nehezebb ugrásoknál. Megmondom őszintén, egyik-másik ilyen pattogós rész kapcsán szilárd meggyőződésem, hogy csak a szerencsén múlt a teljesítésük, és biztos vagyok benne, hogy egy kis fejlesztői odafigyeléssel ki lehetett volna küszöbölni az ilyen játékélmény-romboló részeket. A legnagyobb baj viszont nem az, hogy van pár pálya, amik nem sikerültek jól, hanem hogy az egész játék nem tart tovább 4-5 óránál (!), s ebből nagyjából 2-3 óra lesz az első négy, valódi szórakozást biztosító szint. Azaz a játék olyan érzést kelt, mintha a fejlesztőknek elfogyott volna az ideje, és a végső szakaszokat csak a tervezők vázlatai alapján dobálták volna össze, kihagyva a komolyabb tesztelést és a finomításokat. Hasonló a helyzet a látványvilággal is. A játék az Unreal Engine 3.0-t használja, s bár nem igazán él a motor lehetőségeivel (sőt, elég közepes a technikai értelemben vett grafika), eleinte jól kidolgozott, igényes tervezést láthatunk. Később ez hanyatlani kezd, és a játék egyre unalmasabb, színtelenebb lesz, hogy végül egy, a piros és a sárga kontrasztjára épülő, üresnek ható csarnokrendszerrel érjen véget. A hang és a zene egyébként egész jó, pláne az utóbbi tetszetős, bár gondolom, azért, mert nagyrészt a filmből merítették. Az irányítás PC-n az első négy szinten elfogadható egy-két hibát kivéve, később viszont idegesítővé válik – és ez a kontrolleres megoldásra is igaz.

TRON ÉS A JÁTÉKVILÁG

Az első Tron-adaptáció még 1982-ben jelent meg a játéktermekben, és egy, a korának megfelelő darab volt, ami természetesen pénzbedobással lépett működésbe. A játékban lehetett fénymotorozni, tankokkal csatázni, bogarakat lőni a diszkosszal, azaz egy csomó olyan dolgot, amit a moziban is láthattunk. A Tron nagy siker lett, így követte a Disc of Tron (1983), ami a játéktermek mellett már Atari 2600-on is megért egy jobb portolást. A legemlékezetesebb Tron-játék viszont kétségtelenül a 2003-as Tron 2.0, ami először PC-n, majd később Macen és Xboxon látott napvilágot, és egy minden tekintetben kiváló FPS volt. Ma már talán nehéz elképzelni ezt, de akkoriban csodájára jártak a magazinok.

Hiába volt ígéretes a Tron: Evolution, a fejlesztők nem tudtak élni a lehetőséggel, és csak egy közepes játékra futotta tőlük

TEREMTŐRE?

Sajnálom az Evolutiont, mert nem tűnt rossz játéknak. A játékidő botrányosan rövid, minket is meglepett (akárcsak a Force Unleashed 2), az pedig, hogy ennek csak a fele értékelhető, a sok jó ötletet is ellehetetleníti. Nem jutott elég idő a befejezésre? Nem volt már pénz? Elképzelni sem tudom. A szavatosságon a multiplayer sem dob sokat, mert bár van, nem hiszem, hogy bárki sokáig elviselné a diszkoszhajigálás unalombombáját. Viszonylag kicsi, a Quake 3 arénáira emlékeztető pályákon (sok lehetőség van a lezuhanásra, és rengeteget kell ugrálni) kergetőzhetünk, sőt, külön fejleszthetjük digitális énünket, mindez azonban kárba vész, mert a játékélmény egyszerűen nem vesz rá, hogy becsatlakozz a meccsekbe. A fénymotor-verseny pedig inkább idegesítő, mint szórakoztató adalék. A Tron univerzum rajongóinak ajánlható lenne, ha rögtön budget árkategóriában dobták volna piacra 3-4 ezer forintért, mivel viszont egy teljes árú programról beszélünk, nekik is csak akkor javaslom, ha nagyon nem bírnak magukkal. Kár érte, mert volna az Evolutionben potenciál dögivel. Reméljük, hogy a film jobb lesz a játéknál, és hogy a Disney nem kótyavetyéli el a roppant értékes licencet hasonlóan trehány fejlesztésekre.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

www.pcguru.hu/1854

»Jó játéknak indult, és egy közepes átirat lett belőle. Hiába jók a harcok és kellemes a játékélmény, ha az egész öt óra hosszú, és ebből kettőt tuti szidni fogunk.

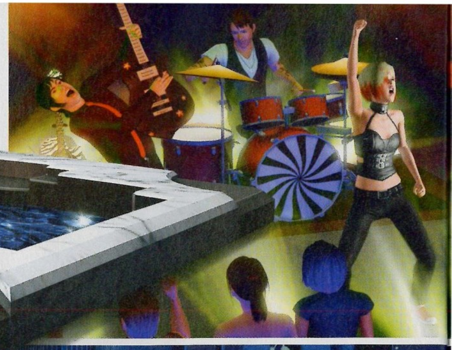
»CHOCHO

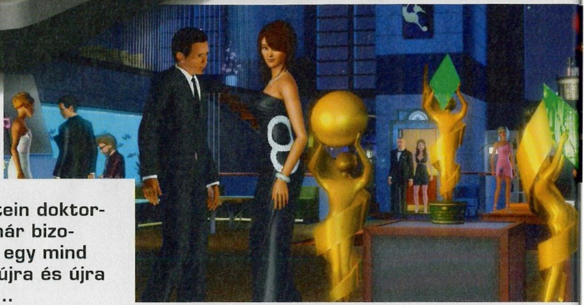
PRO
Az eleje élvezetes, és a harcrendszer is kellően ki lett dolgozva.

KONTRA
A történet egy alibi, a játék második fele pedig hemzseg a tervezési hibáktól. És rövid, de nagyon.

»68%«

Ó, CSAK A HAJNAL JÖNNE MÁR...





[ÍRTA KREDENC] A Sims fejlesztőcsapata Frankenstein doktorhoz hasonlít: régi, ám működőképességét már bizonyított, megbízható elemeket építenek bele egy mind jobban öregedő, betegeskedő testbe, hogy újra és újra felélesszék – azaz esetünkben eladják – azt...

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
The Sims Studio

MŰFAJ
életszimulátor

MULTI
nincs

INFO

A Sims 3 mellé a Leszáll az éj a harmadik teljes értékű kiegészítő (eddig volt a World Adventures és az Ambitions), és mind ez idáig két Stuff csomag érkezett, a High-End Loft Stuff és a Fast Lane Stuff.

Márpedig azt előre borítékolni lehet, hogy eme expanzió is milliós nagyságrendben fog elfogyni, függetlenül attól, hogy bizony a bevezetőben emlegetett öreg test kóros állapota mind kezelhetetlenebb, ráadásul sajnos egyre hanyagabb munkát végez az orvosi team, aminek okát nyilván abban is kereshetjük, hogy a közelgő ünnepekre való tekintettel ez a munka nem fél év, hanem mindöszsze négy hónap elteltével követte az előző operációt. Sajnos emiatt ez is éppolyan felemás lett, mint amaz – de erre hamarosan visszatérek, most merüljünk el az éjszakában.

SZERVBANK

Azt már az alapcsomag megjelenése után kénytelen-kelletlen tudomásul vettük, hogy megint kimaradt belőle szinte minden, ami az előző generációban (és az azt megelőzőben...) benne volt, így a kiegészítők fogják ezeket a hiányzó dolgokat visszacsempészni. Ahogy elődei, a mostani pakk is visszanyúl egészen az első szériáig: megtalálhatjuk benne a House Party, a Hot Date, a Superstar, az Egyetem, no és persze az Éjszakák egyes elemeit. A játék, ahogy a cím is nyilvánvalóvá teszi, az éjszakai élet fényeit és árnyait hozza el simjeink életébe. Kapunk egy új, igazi nagyvárost, felhőkarcolókkal, tucatnyi szórakozóhelylyel, filmstúdióval, sőt, metróhálózattal (éljen a villámgyors közlekedés!), amolyan mini Los Angelest – sajnos azonban a régi szomszédságok és eme új település, Bridgeport között semmilyen kapcsolat nincs, egyszerűen vagy azokkal játszol, vagy ezzel, ami (és itt utalok vissza a fent említett felemásságra) éppolyan, mint az Álomállások öszvérmegoldása, ahol csak az új munkahelyekre kísérhettük el hőseinket. Nem igazán értem, miért nem lehetett megcsinálni ezt is úgy, mint a „Világ körül" városait (vagy mint az Éjszakák belvárosi kerületét), ahová ki lehetne ruccanni, ha egy görbe estére vágynak hónapok óta pátyolgatott hőseid. Úgy tűnik, tényleg mindent le lehet nyomni a rajongók torkán – és ez csak az első csalódás. A második akkor ér, amikor beköltözteted emberedet egy bérház apartmanjába (merthogy már ezt is lehet), és kiderül, hogy gyakorlatilag tök egyedül élsz benne: bár vannak virtuális szomszédaid, de őket nem látogathatod meg, és semmiféle olyan interakcióra nincs lehetőség, mint a Nagyvárosi életben. Ez eddig ugyebár nem túl biztató...

A legújabb Sims3 kiegészítő ismét vegyes érzéseket vált ki belőlünk, egyik szemünk sír, míg a másik megint nevet

ITT A LÉ A TÉT

Szerencsére azért a mérleg pozitív serpenyőjébe is kerül nem kevés dolog. A játékmenet két fő pillér, két szociális csoport, a sztárok és a vámpírok körül forog. Már a simkészítő műhelyben elkezdheted saját celebed létrehozását, amelyhez nemcsak új ruhákat és frizurákat kapsz, de immár az izomtónust és hölgyeknél a kebel méretét is fokozatmentesen állíthatod. Az „életbe" kiszabadulva aztán hősöd összefuthat igazi hírességekkel, akikkel összehaverkodva maga is bekerülhet a rivaldafénybe, annak minden előnyével és hátrányával: minél ismertebb, annál több kedvezményhez jut a bárokban, éttermekben, különleges ajándékokat küldenek neki különféle cégek, bejuthat olyan VIP-helyekre, ahová más földi halandó nem. Ám mivel élete, „hála" elsősorban a nyomában lihegő lesifotósoknak és az őt bárhol lerohanó rajongóknak, a nyilvánosság előtt zajlik, elég egy botlás, például egy be nem fizetett számla, és máris rohangálhat, hogy kimagyarázza a helyzetet, és megmentse renoméja maradékát az emberek meggyőzésével, lefizetésével, vagy épp peres úton. Sztár bárkiből

Tippek, trükkök, tanácsok

A VÁMPÍRLÉT

Alapból nem hozhatsz létre vámpírt, össze kell haverkodnod egy vérszívóval, és megkérni őt, hogy változtasson át, ami a harapás után pár óra alatt végbe is megy. A visszaalakítás sem nehéz, elég megvenned és elfogyasztanod a kutatóintézetben 3000 §-ért kapható Antivampirint...

BANDÁZÁS

Banda alapításához elég szerezned bármely hangszeren egy jártasságpontot, ezután keress zenésztársakat, és váltsd ki a városházán a vállalkozói igazolványt – majd várj a fellépési lehetőségre. A tagokat tetszés szerint cserélgetheted, bár a kirúgásnál számolj pár pofonnal...

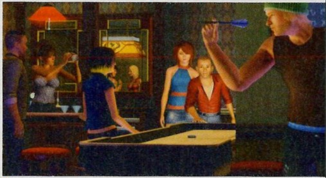
A HÍRNÉV

Amint sikerül lenyűgöznöd egy hírességet, simed megkapja első csillagját, és válik a hírnévnapló. Ha celebet akarsz nevelni, mindenképp válaszd ki számára a Sztárnak született jellemet, ha pedig lesifotóst látsz a közelben, válaszd ki a „Hívja fel magára a figyelmet" akciót – a többi megy már magától.

ALFRÉD

A komornyik durva pénzbe kerül (heti 1200§!), így tényleg csak a gazdagok engedhetik meg maguknak, és azt se feledd, hogy ki kell jelölnöd neki egy saját ágyat. Onnantól kezdve viszont automatikusan teszi a dolgát – csak ápolj vele jó kapcsolatot, különben könnyen faképnél hagyhat.

Úgy látszik, hogy a simek világában sem lehet mindenki azonnal igazi bulikirály, ez a kék inges srác például tuti nem igazi Pa-pa-pa-pa-partyarc!



Mindig is Bella vagy Edward szerettél volna lenni, most már a Sims 3-ban meg is teheted ezt.

KREATÍVOKNAK

A pakk szokás szerint tovább bővíti a megvásárolható tárgyak sorát, ám ezúttal az (amúgy egyre zsúfoltabb...) építési menü is kínál finomságokat: visszakaptuk a térelválasztóként kiváló félfalakat, a medencéket ismét bármilyen vonalvezetésűre formálhatod (sőt, beltérben is kialakíthatod), építhetsz látványos szökőkutakat és dobogókat (utóbbi például színpadaként szolgálhat a bandáknak), és – hála a felhőkarcolóknak – lifteket is. Persze azok is kiélhetik kreativitásukat, akik szeretnek elpiszmogni a közösségi helyek kialakításával, hiszen mindent megkapunk a füstös késdobálók, puccos bárok és fülrepesztő dizsik kialakításához. Még egy bónusz: immár csaláskód nélkül, szabadon beállíthatod a falra kerülő képek magasságát is, ami nagyobb szabadságot biztosít a lakás berendezésekor. Lassan tehát tényleg visszakerülnek a játékba azok az elemek, amiket megszerettünk, és amik annyira hiányoztak már...

válhat, akár egy dokiból vagy tűzoltóból is, ám most már a filmiparba is benyomhatod simedet (színészként, illetve rendezőként juthat fel a csúcsra), zenekedvelő embered viszont saját bandát alapíthat (a gitár mellé bekerült a csomagba a nagybőgő, a dob és a zongora is). Sajnos ez is meglehetősen bicebóca dolog, ugyanis a koncertlehetőséget a játék véletlenszerűen dobja fel, semmiféle beleszólásod nincs ebbe, holott elvileg erre is meglenne minden saját kezű lehetőség: rádumálhatnád a bulihelyek tulajait, hogy engedjék fellépni a srácokat, vagy akár ki is bérelhetnéd a lebuj színpadát – kár, hogy semmi ilyesmi nincs, így ezt a karriert csak a türelmeseknek ajánlom. Mindezek mellé kapunk még egy amolyan „majdnem-állást" is, hiszen emberkéd kitanulhatja a mixerkedés fortélyait, és beállhat a bárpult mögé, hogy tudományával elkápráztassa az éjszaka „lakóit".

Ha pedig megszeded magad, és beköltözöl álmaid luxuskérójába, felbérelhetsz egy igazi komornyikot is, aki a cselédszobában él, és szó nélkül nekiesik az eldugult vécének, telepakolja a hűtőt kajával, és jól elvan a kis trónörökössel is. Természetesen mindehhez megkapjuk a szokásos elemeket: van egy új jellemvonás (Sztárnak született), egy csomó friss életcél és jutalomtárgy, így minden adott ahhoz, hogy mi legyünk az új Győzike vagy Kiszel Tünde. Csábító, nem igaz?

A másik fő csapásirány, a Twilight-őrület hullámain visszatért vámpírlét sokkal megengedőbb, mint volt az Éjszakák esetében, hiszen vérszívód nem hal meg a napon, csak rossz kedve lesz, és átmenetileg elveszíti különleges képességeit, így könnyebben kezelhető az egész – és lényegesen élvezetesebb is, főleg hogy igencsak mókás játszani egy ilyen karakterrel, hiszen nemcsak szélvészsebesen közlekedik, de vadászhat emberekre, letámadhatja a kórházat némi élelemért, olvashat mások gondolataiban, sőt, ráveheti őket szinte bármire, ráadásul éjjel villámtempóban sajátíthatja el az új ismereteket is. És bár igaz, hogy csak vérrel táplálkozhat, de azt számos helyről beszerezheti: az otthoni frigó plazmaszörpkészlete végtelen, vehet, sőt, termeszthet plazmagyümölcsöt, a bárokban is felszolgálnak hemoglobinos koktélt, és persze ott a klasszikus, hagyományos út is. A TS3 ezen kiegészítőjében tehát a vámpírok élete tényleg móka és (sátáni) kacagás...

ÉDES ÉJEN ÉDENT REMÉLSZ...

A nagyvizit végén nehéz mérleget vonnom, hiszen bár sok újdonságot és remek dolgokat kapunk, ami jó pár hétre, akár hónapra leköthetí a keményvonalas Sims-rajongókat, nem mehetünk el szó nélkül ama tény mellett, hogy a fejlesztők meg se kísérelték az expanzió integrálását az alapjátékba, így régóta dédelgetett simjeidet gyakorlatilag kidobhatod a kukába. Arról pedig már lassan nekem kínos beszélni, hogy az ismét és még mindig zseniális karakteranimáció mellett mennyire kopott és egyes helyeken szinte már vállalhatatlanul rút a grafika, hogy a régi problémák mellé becsatlakozott egy egy sereg friss (és rendkívül idegesítő, sőt lélekromboló) bug is, és hogy a mentések/betöltések lassan a játékidő nagyobb felét teszik ki. Végül is az ár/érték arányt tekintve talán „nullszaldóra" jövünk ki, de bennem megint maradt némi hiányérzet, és a nagyobb baj, hogy ez sajnos kezd állandósulni...

JUTALMAK

Érdemes szétnézni a jutalmak között, hiszen olyan extrák várnak, mint zenészeknek az Álomgroupie és a Sikerre ítélve, a bárpult ördögeinek az Aranykezű mixer, a sztárvadászoknak a Csillagtérkép és a Mindig a listán, az éjszaka császárainak pedig a Törzsvendég vagy épp a Villámkéz „perk".

NAGYVÁROSI ÉLET

Figyelj oda, hogy Bridgeportban összevonásra kerültek a hivatalok, így egy épületben van a városháza, a rendőrség és katonaság, vagy épp az irodaház és az étterem. Szintén fontos, hogy a térképnézeten megjelentek a metróállomások is, így a gyors helyváltoztatáshoz ezeket is igénybe veheted.

ÉRD EL AZ ÁLMAID!

Remek dolog, hogy simek létrehozásakor immár nem vagyunk a szimuláció kényére utalva: amint összeválogattad karaktered jellemét, most is felajánl a játék öt életcélt, ám a hatodik lehetőség egy „dzsóker", azaz te magad választhatod ki a teljes kínálatból azt a sorsot, melyet hősödnek szánsz.

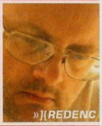
KARIZMA, DE NEM

Az, hogy épp melyik bárt/kocsmát kultiválja a nép, mindig változik. Az igazi élet, sztárokkal, vámpírokkal, bulival a menő helyeken zajlik (speciális ikon jelzi); nézz utána az újságban, kérdezd ismerőseidet, hová érdemes leugrani, de simed is hamar megállapítja egy helyről, hogy menő vagy sem...

GRAFIKA»	»81%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»78%

www.pcguru.hu/1976

»Egy csomag, mely hosszú időre lekötheti a rajongókat, azokat, akik hajlandók elölről kezdeni mindent. Sok mindent kapunk a pénzünkért, mégis marad bennünk nem kevés hiányérzet.



»]{REDENC

PRO
A sztárság hajszolása és a vámpírlét jó móka, és a kreatívok is kiélhetik magukat.

KONTRA
Gyakorlatilag nulla integráció az alapcsomaggal, újabb hibák a régiek mellé, egyre kopottasabb gúnya...

GÉPIGÉNY» 2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 3 GB HDD (+ Sims 3)

»78%«

SHANKI NEM MENEKÜL!

Shank

[ÍRTA JOHNBART] **Marcus Fenix ezúttal 2D-s cell-shaded kivitelben mexikói maffiózók ledarálásával okoz vértengert képernyőnkön egy Tarantino-szerű alvilági mesében. Igen, a Shank rengeteg helyről lop – de ez játék közben a legkevésbé sem érdekel senkit.**

Sose tudhatod igazán, hogy mikor fog jól jönni egy láncfűrész. Szóval jobb, ha cipelsz egyet

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Klei Entertainment

MŰFAJ
Akció/platform

MULTI
2 fős offline co-op

INFO

Minőségi független fejlesztésről írni mindig öröm, főleg ha a produktum a kritikai siker mellett a kasszáknál sem szerepel rosszul – a Shanknek pedig szerencsére mindkettőből kijutott.

Jól megfogta annak a bizonyos gáznemű gerinces entitásnak a lábát a független Klei Entertainment, mikor az Electronic Arts – látván a csapat készülő platform-akciójátékában rejlő potenciált – nagyvonalúan felkarolta a projektet, majd nyár végén saját logójuk alatt konzolon útnak is indította azt. A cégóriás számítása bejött, a plebs vitte a vérgőzös akciót, mint a cukrot, nem meglepő hát, hogy némi késéssel bár, de Shank végül PC-re is eljutott, hogy felszámolja az alvilágot egy felettébb szolid port formájában. Örömteli ez, mivel igen kevés bunyóorientált platformjáték jut el mostanság hozzánk, a Shank pedig hibái ellenére is erős képviselője a zsánernek.

TARANTINO A MONITORON

Ez alapvetően két dolognak, a remek képi világnak és a harcrendszernek tudható be, melyek együtt tökéletes tarantinós érzést keltenek a tasztatúrát koptató harcművészekben. Előbbi leginkább az „egyszerű, de hatásos" kategóriába sorolható: jól megrajzolt karakterek, kissé darabos, mégis látványos mozgásanimációk, jól adagolt HDR és kellemes képregényes színvilág jellemzi a 2D-ben leledző vizuális frontot, melyet időnként egy-egy (hasonló művészi megközelítéssel megkomponált) átvezető tör meg pár percre. Ezek elvileg valamiféle történetet akarnának elmesélni, csekély sikerrel, ugyanis bár a (meglehetősen klisés) sztorit elvileg a God of War történetét is jegyző Marianne Krawczyk írta, játék közben nagyjából teljesen hidegen hagy minket a Marcus Fenixszel erős rokonságot mutató főhős motivációja – a hangsúly a színtiszta akción van, ebben pedig a Shank remekel, a kiváló harcrendszernek köszönhetően.

Független fejlesztők szórakoztató akciójátéka, ami egy kisebb leárazást követően kötelező vétel a műfaj szerelmeseinek

ÜSD-VÁGD, NEM APÁD!

A szisztéma leginkább a Devil May Cry kardos-pisztolyos megközelítéséhez hasonlít: az osztást egyszerre három szerszámmal végezhetjük (vérvételre tőröket, nagyobb sebészeti beavatkozásra láncfűrészt és katanát, távolsági harcra pedig pisztolyokat, Uzikat és gránátokat vehetünk igénybe), melyeket adott sorrendben használva brutális kombók hadát idézhetjük elő – már ha kontrollerrel játszunk, billentyűzeten ugyanis tapasztalataim szerint elég nehézkesre sikeredett az irányítás. Eme mozdulatok adják a játék legnagyobb erősségét, az összecsapások ugyanis egyszerűen remekül festenek, szinte letehetetlenné téve így a játékot – egész addig, míg cirka négy óra múlva le nem nyomjuk az utolsó főellenséget. Bizony, a játék sajnos nagyon rövid, ami nem is volna gond, ha lenne valami, ami újrajátszásra késztetne – a szóló mód azonban tökéletesen betanulható, achievementekből kevés van (és azok sem túl fantáziadúsak), a játékidőt plusz négy órával megdobó co-op kampány pedig amellett, hogy olykor elég kaotikus (köszönhetően a rengeteg ellenfélnek), csupán offline módban, külön kontroller bedugásával érhető el, ami azért, valljuk be, PC-n elég kényelmetlen megoldás. Shank kalandja így szavatosnak nem igazán nevezhető, ami miatt nem biztos, hogy megéri azon tizenhárom eurót, amibe jelenleg a Steamen kóstál – az azonban biztos, hogy egy árleszállítás esetén kötelező vétel, ha szereted az akciójátékokat!

A vadnyugati hangulat, és az őrült, már-már extravagáns Tarantino-feeling garantált. Bár tartana egy kicsikét tovább...

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1888

»Látványos, adrenalindús, vérgőzös akció. Shank kalandja remek kikapcsolódást nyújt, de ha a legtöbbet akarod kihozni a játékból, mindenképp szerezz kontrollert!

»JOHNBART

PRO
Remek harcrendszer, nonstop akció, kiváló képi világ.

KONTRA
Rövid, zéró újrajátszhatóság, nehézkes billentyűzetes irányítás, olykor kaotikus offline co-op.

GÉPIGÉNY» Pentium 4 1.7 GHz, 1 GB RAM, 256 MB-os SM 3.0 videokártya, 2 GB HDD

»83%«

EMLÉKSZEL A RÉGI JÓ...

...commodore-os időkre? Te is máig emlegeted a Last Ninját, a Defender of the Crownt és az első Prince of Persiát? Te is hajnalig róttad a Doom folyosóit, nevettél Guybrush Threepwood szerencsétlenkedésein, és ott loholtál Lara Croft nyomában? Démonok hordáit győzted már le, birodalmakat építettél fel, és ki tudja hányszor mentetted meg a világot?

VAGY EGYSZERŰEN CSAK ÉRDEKEL A VIDEOJÁTÉKOK TÖRTÉNETE?

BEREGI TAMÁS

PIXELHŐSÖK

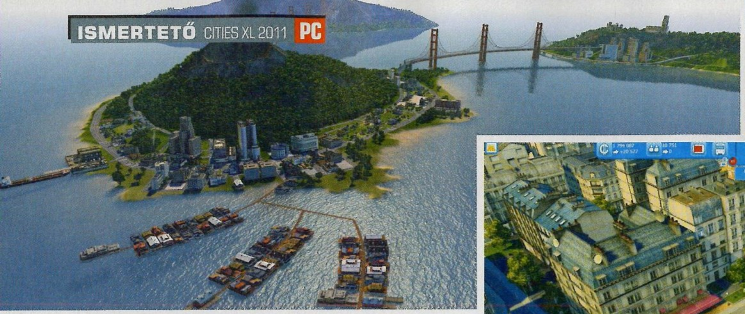
A számítógépes játékok krónikája az ötvenes évektől 2000-ig, és tovább. Négyszázötven színes oldalon, korabeli dokumentumokkal, interjúkkal, és több száz klasszikus játékot tartalmazó ajándék DVD-vel.

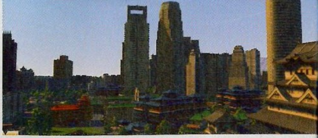
A PC GURU webshopban
Csak
4796 Ft!
www.itmediabolt.hu

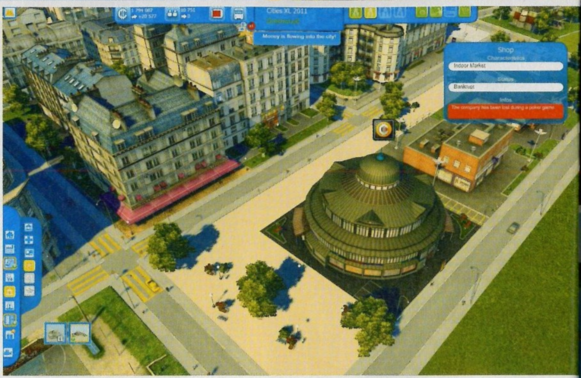
EGYETLEN JÁTÉKOS POLCÁRÓL SEM HIÁNYOZHAT!

NOV. 8-TÓL A KÖNYVESBOLTOKBAN

VINCE



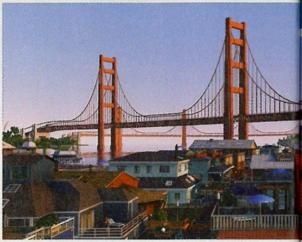




PRO URBE

Cities XL 2011

[ÍRTA KREDENC] **Ha az ember előítélettel közeledik egy játékhoz, két dolog történhet: valóra válnak a félelmei, és bölcs mosollyal nyugtázza: „én megmondtam előre", vagy meglepődik, hogy „nahát... de hiszen..." Jelen teszt alanya esetében utóbbi történt. Nahát. De hiszen...**



ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Monte Cristo

MŰFAJ
városépítő-szimuláció

MULTI
nincs

INFO

A Cities XL 2011-re már azért is érdemes odafigyelni, mert igen baráti áron, mindössze 3590 forintért is beszerezhető a megfelelő boltokban.

De hiszen a Monte Cristo 2006-ban megjelent városépítő szoftvere, a City Life egy tisztes iparosmunka volt, amely igazán egy ponton vérzett el: a műfaj szerelmese óhatatlanul összehasonlította a nagy klasszikussal, a SimCityvel, s bizony ebben az összevetésben a CL könnyűnek találtatott. Jómagam is inkább maradtam a jól bevált SC4-nél, így aztán, kapcsolódva a nyitó gondolatmenethez, előítéleteim okán át is egyedfejlődés második lépcsőfoka, gondoltam, egye fene, adok még egy esélyt a derék galloknak. És aztán jött a nahát...

GLOBALIZÁCIÓ

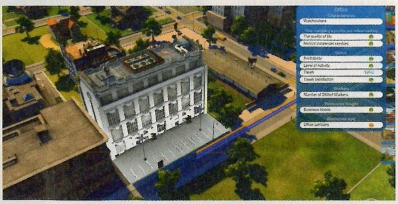
És hogy mi is ez a „nahát"? A Monte Cristo legénysége jó érzékkel betette a lábát az EA által nyitva hagyott ajtó résébe. Miután a 2007-es SimCity Societies az alapjáték megcsúfolása, vagy illő eufemizmussal annak

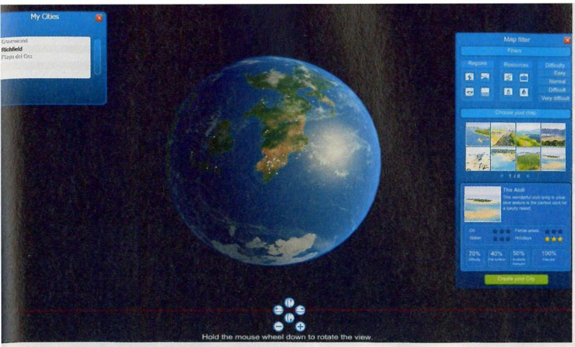
Még nem nőtt fel teljesen a nagy elődhöz (Sim City), de annak hiányában mindenképpen érdemes a komolyabb figyelemre

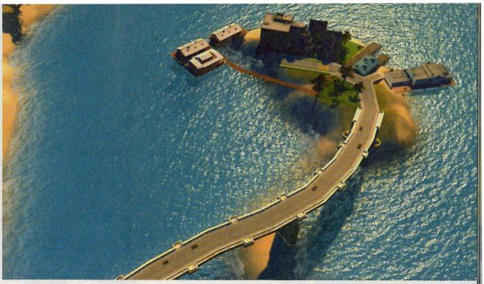
léptem a francia fejlesztők által megreformált és online opcióval megspékelt „rebootot", a Cities XL-t, mely ma már a 2009-es utótaggal bővülve jelzi a franchise új evolúciójának első állomását. Ám amikor Bate azzal törte rám elefántcsonttornyom virtuális ajtaját, hogy a hazai forgalmazó jóvoltából kipróbálható az egyszerűsített mellékága volt, a zsáner legutolsó értékelhető produktuma a fent már emlegetett, 2003-as SimCity 4, azaz a virtuális településmérnökök bő hét éve nem kaptak semmi táplálékot éhségük csillapítására. Itt léptek be a Dumas-srácok, és addig gyúrták porontyukat, amíg az olyanná nem vált, mint Will Wright mesterműve. Illetve persze majdnem olyanná, de ne legyünk telhetetlenek...

A CLXL indítása után lehetőségünk van lenyomni egy több fejezetre osztott oktatómódot, amely elég jól lefedi az alapokat, bár aki nem ért angolul, annak inkább a magyar nyelvű kézikönyvet ajánlom áttanulmányozásra. A főmenü egy földgömböt tár elénk, ahol kiválaszthatunk vagy létrehozhatunk egy várost; rengeteg tereptípus közül válogathatunk a havastól a mediterránon át a sivatagiig, amelyek változó domborzati viszonyokkal és más-más erőforrás-eloszlással (kevesebb ivóvíz, de több olaj, vagy fordítva, mezőgazdasági termelésre, üdülőparadicsomnak vagy inkább iparvárosnak alkalmas, és így tovább), ennek megfelelően a szimuláció és játékmenet szempontjából nehezebb vagy könnyebb besorolással kelletik magukat. A kiválasztás és névadás után belépve új birodalmunkba elénk tárul az üres placc, és nekiláthatunk az építkezésnek, amely mindig ugyanazzal a

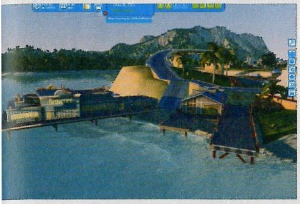
A város életében minden egy jól kinéző polgármesteri hivatallal kezdődik

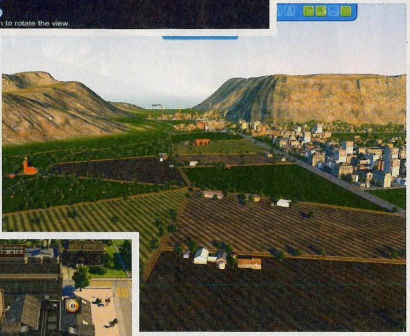


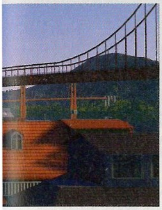


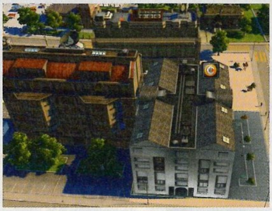


Még a legerősebb polgármestereknek is kell egy hely, ahová elmehetnek egy kicsit lazítani. Hát van ennél jobb megoldás, mint egy saját kis sziget...?









A jó polgármester tudja, hogy a város és a beton nem minden, hiszen valamit enni is kell, paradicsom meg nem nő minden felhőkarcoló tetején

szertartással indul: utat húzunk a pálya széléhez, ezzel bekapcsolva a világ vérkeringésébe településünket, majd felépítjük a városházát és a közellátást (víz, villany, hulladékkezelés) biztosító központot. Jöhet pár ház a kétkezi melósoknak, ezektől távolabb néhány gyár, majd egy-két bolt a lakónegyedhez, amelyekbe már képzettebb munkaerőt kell becsalogatnunk. Ezzel leraktuk az alapokat, és innentől mi irányítunk: ha zsíros termőtalaj borítja a horizontot, farmokat, ringó búzatáblákat hozunk létre, ha a mélyben fekete arany bugyog, az olajkitermelésre repülünk rá, ha pedig fövenyes part került a birtokunkba, a turizmus kiépítésébe feccöljük energiáinkat.

Mint említettem, a játék immár a SimCity alapelveire épül, tehát lakó- és ipari területeket kell kiparcelláznunk, ahová a szimuláció automatikusan húzza fel az épületeket. Itt is van háromféle sűrűség, itt is működik a jól ismert NIMBY/YIMBY effektus (a légszennyező üzemeket például a sűrűn lakott negyedektől távol kell létrehoznunk), bár két eltérés a klasszikus metódustól mégis van: egyrészt a program megkülönböztet négyféle polgárt (képzetlen, képzett, magasan kvalifikált és elit), amely ugyan az ominózus City Life hozadéka, szerencsére annak mellékhatásai nélkül (azaz nem gond, ha egymás mellé kerülnek a gyári munkások és az irodai dolgozók házai), illetve a különféle épülettípusokat fokozatosan kapjuk meg, amint bizonyos feltételek (leginkább a lélekszám emelkedése) teljesülnek. Igaz, ezt az opciót ki lehet kapcsolni az Expert mód választásával, de ezt csak a rutinosaknak ajánlom – nekik

CLXL 2009+

Ha valaki megvásárolta a Cities XL 2009-es kiadását, joggal kérdezheti, hogy miben más az idei jószág. Nos, nem sok mindenben... Nincs online mód (nem kár érte), ám van tömegközlekedés (busz, metró – ez viszont jó). Ezenfelül kapunk pár extra stílust (középkori vagy kínai városrészt is kialakíthatunk), egy csomó látványosságot (Szabadság-szobor és társai), illetve valós városokat (Párizs, Rio) is felépíthetünk. Akinek mindez nem éri meg a plusz pénzt, és birtokában van az előző felvonás, a hivatalos weboldalról letöltheti a 2011-et féláron, afféle upgrade gyanánt...

viszont kötelező, ugyanis a normál játékmenet, ha betartjuk a fokozatosság elvét (lakó- és ipari terület létrehoz, statisztika megnéz; ha nagy a munkanélküliség, több üzem kell, ha sok a betöltetlen állás, több lakás), elég könnyű legózássá fajul, ami nem biztos, hogy mindenkinek bejön, az említett kapcsolót átbillentve viszont lehet kapaszkodni, hiszen a nép egyszerre ezerféle követeléssel áll elénk, amiket gyorsan kell kielégítenünk, ha el akarjuk kerülni a város elnéptelenedését vagy épp a teljes anyagi csődöt. A stabil működés titka ugyanis ismét és újfent a lakosok igényeinek kielégítése és elégedettségük fenntartása; szerencsére mindezt könnyen kontrollálhatjuk, hiszen minden aspektusra találunk egy szűrőt: ha bekapcsoljuk az egészségügyi ellátás rétegét, a problémás helyek vörössel jelennek meg, ilyenkor a gócpontba lerakunk egy rendelőt vagy kórházat, és máris megoldottuk a gondot. Hasonlóképp nyomon követhetjük az egyes társadalmi rétegek helyzetét is, itt ráadásul a játék még apróbb tippekkel is segít abban, hogy mi legyen a következő lépés (több ház a szakiknak, több munkahely a képzetleneknek).

A játék igazi zamatát az adja meg, hogy épp úgy, mint az SC4-ben a régióknál, városaink között létrehozhatunk kereskedelmi kapcsolatot, és eladhatjuk a fölösleget, illetve megvásárolhatjuk a hiánycikkeket, így az említett agrártelepülés átpasszolhatja a plusz termést az „olajosnak", amely üzemanyaggal fizethet mindezért. Ráadásul nemcsak kézzel fogható javakat értékesíthetünk: ha például sok irodaházat építünk, ezek kapacitását a város nem tudja mind „felszívni", ám a szomszéd városból, ahol épp ilyen szolgáltatás hiányzik, örömmel beutaznak majd a népek, hogy igénybe vegyék a lehetőséget, és hasonló módon ajánlhatjuk ki strandjainkat és szállodai helyeinket is a vakációzni vágyóknak. Érdemes tehát előre gondolkodni, és virtuális sárgolyónkat a maga komplexitásában kezelni, hiszen tényleg ez jelenti a változatosság menekülőútvonalát az egyébként kissé lapos és unalmas építgetés elől.

EZÜSTÉREM

No igen, nem hallgathatom el, hogy nem mindenkinek fog bejönni a játék, mint ahogy maga a műfaj is egy adott réteget céloz meg, talán emiatt sem tolonganak a piacon a hasonszőrű versenyzők. Hozzá kell tennem: a Cities XL 2009-es kiadása nem döntött eladási rekordokat, sőt, az említett online mód egyenesen bukás volt (ez egyébként többek között azt tette lehetővé, hogy a megtermelt javakat másoknak adjuk el, de a szerverek gyakorlatilag néptelenek voltak). És még valami, a rend kedvéért: azért még mindig a SimCity a király. Nehéz megmagyarázni, miért, de valahogy nem sikerül elkapni a jó öreg alapmű grabancát, bár az elmúlt évek, lassan évtized alatt megjelent vetélytársak közül a CLXL áll legközelebb a „majdnem"-hez. Igaz, kissé egyszerűsített, bár így hamarabb lehet sikert elérni, és kevésbé frusztráló a dolog, mint a nagy öreg esetében, amikor „évekig" táncoltunk a csődszakadék szélén, viszont kapunk egy csomó achievementet az új idők szellemében, és a látvány is korszerűnek mondható. És bár lehetett volna még dolgozni az interfész ergonómiáján és még számos egyéb elemen, az alapok nagyjából rendben vannak. Aki szereti a műfajt, ám a City Life nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, picit tegye félre az említett előítéletet, hátha nála is előjön az a bizonyos „nahát"...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu

»Elődje, a City Life hibáinak jó részét levetkőző, a SimCity által kitaposott ösvényre lépő városépítő játék, mely bár nem ér fel a nagy klasszikus szintjére, de játszható, élvezhető.

»)(REDENC

PRO	KONTRA
Korrekt szimuláció és játékmenet, melyben kezdők és haladók is megtalálják a számításukat.	Pár tervezési baki, néhol logikátlan kezelőfelület, néhány hiba, és ráfért volna a motorra az optimalizáció.

GÉPIGÉNY» 2.5 GHz CPU, 1,5 GB RAM, 256 MB DX9.0c VGA, 6 GB HDD

»78%«

AZ ÜGYNÖK HALÁLA? BLOOD STONE 007™

[IRTA CHRIS] **A Daniel Craig-féle James Bond-filmek már a XXI. század mozinézőjének készültek. A szuperkém átalakult kőkemény macsóvá, aki sosem lacafacázik, tökéletes táptalajt biztosítva ezzel egy remek videojátéknak. És most jön az a bizonyos „de" szócska.**

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Bizarre Creations**

MŰFAJ **Akciójáték**

MULTI **16 fő**

INFO

A Blood Stone annyira nem sikerült jól (és jó eséllyel annyira rosszul nyitott a videojáték-pénztáraknál), hogy azóta az Activision már be is zárta a Blur játékért is felelős fejlesztőcsapatot.

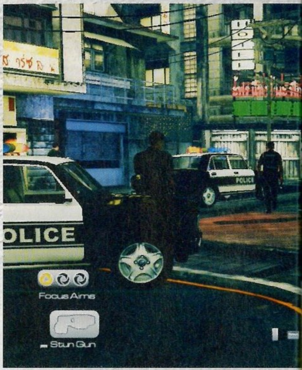
A játékkészítők és forgatókönyvírók (ez utóbbit a közelmúlt filmjeit látva szűrtem le) ma már képtelenek új ötletekkel előállni, mintha agyuk kreatív fele mélyalvásba merült volna. Folyton-folyvást ugyanazokból a klisékből, alapötletekből építkeznek, remake-ek, ötletnyúlások mindenfelé. Nem csoda hát, ha a moziban ülve vagy az egeret markolászva szegény nézőnek a popcorn is megsavanyodik a szájában.

VÉRERES KŐ

Így történt a legújabb James Bond-játék végigjátszása során is, ami nagyjából olyannyira eredeti, mint a kínai piacon vásárolt Gucci táska. Mert milyen is az új James Bond? Nos, fogunk egy sima TPS-t, amibe belepakoljuk az elmúlt 5 év hasonló játékainak főbb ismérveit, aztán megfűszerezzük holmi autóversenyes próbálkozással, az egészet összecsomagoljuk, hogy végül egy óvódásszintű nehézségre belőve 5 órányi játékkal ajándékozhassuk meg a szerencsétlen vásárlót. De persze ez nem feltétlenül a készítők hibája, ők csak alkalmazkodnak a mai trendekhez, szinte megszakadtak, annyira igyekeztek élvezhető játékot összedobni nekünk, csak persze arra még ők sem jöttek rá, hogy kreativitás nélkül mindez nem megy. Na de lássuk a konkrét játékot, miről is van szó? Mint említettem, egyszerű nézd-a-hátam-szerű akciójátékot kaptunk, amelynek főhőse a jól ismert duplanullahetes ügynök, aki az előbb lő, aztán kérdez módszerével vág utat magának terroristák és ártatlan civilek holttestein keresztül (az év végi prémiumért mindenkinek keményen meg kell dolgoznia). A játék egy jól felépített fedezékrendszer köré építi a főbb elemeket, tehát különféle tereptárgyak mögé, épületek sarkára, ablakpárkányok alá tapadva kell ellenségeinket hidegre tennünk. Arzenálunkat egy maroklőfegyver és valamilyen automata gépkarabély, távcsöves vagy sörétes puska, illetve gránátvető teszi ki, összesen 15-féle halálosztó eszközzel találkozhatunk a játék során.

Egy játék a sok közül. Jó eséllyel még a legnagyobb James Bond-fanatikusokkal sem tudja majd megkedveltetni magát

Alapvetően két jól elkülöníthető részre bontható a játék TPS része. Az egyik, amikor még lopakodva megközelítjük a rosszfiúkat. Ilyenkor közelharcot folytatva hatástalanítjuk őket, majd amint észreveszik az első hullát, vagy meglátják Craig bácsi semmitmondó, bamba arckifejezését, ahogy kikacsint egy hordó mögül, hogy megnézze, mikor lőheti

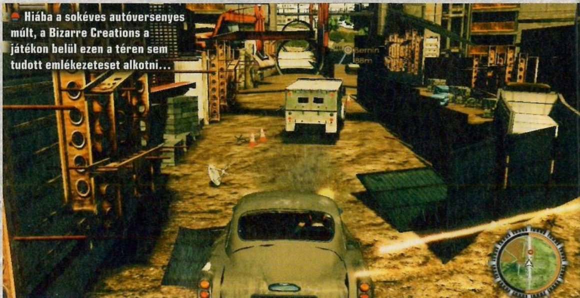


Igazából elég simulékony alak ez a James Bond, legalábbis a falakhoz igen gyorsan oda tud simulni

már fejbe a következő delikvenst, elindul a fegyverropogás, felcsendülnek a jól ismert hangszerekkel komponált James Bond-zenék nevezetes taktusai. A játék főképp lövöldözésből áll, normál fokozaton szinte nincs is más dolgunk, mint vadkacsavadászatot rendezni az ostobán felénk rohanó vagy épp egy fedezék mögül ki-kihajoló kíváncsi fejek szétdurrantásával. Egyébként vér nincs, csak valami sárga folyadék prüszköl kifele találatonként, mintha náthás alienhordára vadásznánk, de persze ez legyen a legnagyobb gondja a játékosnak, erőszakos játékból így is van bőven. Visszakanyarodva az akcióhoz, néhanapján azért látványos verekedésekbe (akarom mondani verésekbe, a 007-est nem lehet megütni) keveredik hősünk, melyek fel-feldobják az amúgy halálosan unalmas lövöldözős részeket. Ez nagyjából úgy zajlik, hogy amint pár lépés távolságra kerülünk ellenfeleinkhez, egy gombnyomásra elkapjuk őket. Ezután fojtunk, térdünkre húzzuk a fejüket, gigán csapjuk

MI LESZ VELED, JAMES BOND?

Miközben a legújabb James Bond-játékot teszteltük, a filmes verzió alatt is megingott a talaj, ugyanis a jogokat birtokló Metro Goldwin Mayer stúdió feje felett egyre inkább gyülekezni kezdtek a fellegek. Kezdetben csak azt lehetett hallani, hogy hatalmas, több milliós tartozásaik vannak, s arra sincs pénzük, hogy nekilássanak a következő James Bond-film leforgatásának, majd jött a bombahír, hogy a stúdió csődöt jelentett. Ez nagyjából annyit tett volna, hogy hosszú időre elbúcsúzhatunk a 007-es moziktól, de aztán a befektetők megmentették a céget, az MGM-nek nem kell lehúzni a rolót, és a legújabb információk szerint már gőzerővel dolgoznak a következő James Bond-filmen, ami előreláthatólag valamikor 2012-ben kerül majd a filmszínházakba.



Hiába a sokéves autóversenyes múlt, a Bizarre Creations a játékon belül ezen a téren sem tudott emlékezeteset alkotni...

A jó öreg (ezt most kérjük, ne értse félre, drága hölgyem) M-nek ismét lesz oka ráncolni a homlokát mindenki kedvenc James Bondja miatt

Sam Fisher ismét akcióban... Azaz, várjunk csak. Nem! Ez James Bond. De mit csinál...?.

őket, lerúgjuk a tetőről, egyszóval „barátságos módon" kivonjuk őket a forgalomból. Sok esetben ezeket a támadásokat megtehetjük anélkül, hogy kirobbanna a hepaj (stealth takedown), de többnyire sarkok mögül felbukkanó, keresésünkre induló fegyveresek lesznek az áldozataink. Nehezebb fokozaton érdemes erőltetni ezt a közelharcot, ugyanis minden egyes takedown után focus-fire pontokat kapunk, melyekből legfeljebb három lehet a tarsolyunkban. Azért mondtam, hogy nehezebben, mert közepes fokozaton nem sok értelme van ezeknek, hiszen ekkor a kihívás szintje a kenyérvajazáséval egyezik, de ha kedvünk szottyan, és nagyon unjuk már a célozgatást, ezeket a focus-fire pontokat előre megállíthatjuk az időt, s egyetlen lövéssel kivégezhetjük áldozatainkat. Ha ismerősen hangzik mindez, de nem tudod hova tenni a dolgot, akkor hadd emlékeztesselek a Splinter Cell Conviction játékra, amelyben egy az egyben megtalálható volt ez a rendszer.

TELEFONNAL A TERRORIZMUS ELLEN

Na persze nem igazi kém, akinek ne lenne legalább egy kémkütyüje a golyóstollába építve vagy az alsógatyájába varrva. Jelen esetben ez a tárgy Bond okostelefonja, aminek segítségével biztonsági ajtókat nyithatunk ki, kamerákat hatástalaníthatunk (ezekből három található az egész játékban), valamint néhanapján még ujjlenyomatot vagy hangokat is rögzíthetünk. Sajnos Angry Birds vagy Cut the Rope nincs rajta, így kénytelenek vagyunk több időt eltölteni a Blood Stone-ban, amit rettentően sajnáltunk. Persze ezt a telefont is csak az adott helyen használhatjuk, ahol a játék megköveteli azt, ilyenkor látványosan villog is a Smartphone felirat a képernyő jobb alsó sarkában, nehogy végérvényesen elakadjon szerencsétlen játékos, s lemaradjon a szuperizgalmas történet végéről.

ONLINE ÜGYNÖKÖK

A cikkben nem tettünk említést a többszereplős játékmódjáról, pedig a Blood Stone rendelkezik ilyen opcióval is. Az egyszemélyes módhoz igazodva ez a rész is „emlékezetesre és élvezetesre" sikeredett, azaz lényegében semmi extra. Ebben a szekcióban három játékmódot találhatunk, nevezetesen TDM, Objective és Last Man Standing névvel, melyeknek szabályai egyértelműek minden multis játékos számára. Nagy kár, hogy hat embernél több még csúcsidőben sem jött össze egy-egy meccs lebonyolítására, hiába próbálkoztunk órákig.

MINI PROJECT GOTHAM RACING?

Talán már említettem, hogy nagyjából 5 óra játékidőt tartalmaz a Blood Stone, amiből legalább egy órát autókázással fogunk tölteni. Mivel a készítők a Project Gotham Racing című autós játékaikkal már alkottak valami értékelhetőt a múltban, így reményteli várakozással ültünk a volán mögé. Igazából lehet, hogy épp ez volt a baj, és túl sokat vártunk az üldözéses részektől, ugyanis nagyot csalódtunk ebben is. A dolog lényege, hogy a rosszfiúk minden pálya végén meglógnak valamilyen járművel, mi pedig pattanhatunk a DB9-es Aston Martinunkba, vagy amit épp találunk, s üldözőbe vehetjük őket. Az irányítás nagyjából az elmegy szinten mozog, bár érezhető, hogy a fizika törvényei valahol a mátrixon kívül maradtak, s gyakran nevetséges módon pattintjuk le kocsink orráról az elénk tévedt polgárokat. Az üldözéseknek csak folyamatos bénázásunk vethet véget, na és persze amint eljutunk a pályának a végére, ugyanis az üldöző mindig biztosítja, hogy ne legyen túl nagy távolság köztünk és közte (magyarán lassít, ha nagyon lemaradnánk).

TO BE CONTINUED... JAJ, NE!

Nem beszéltünk még a játék grafikájáról, de igazából nincs is mit mondani róla, mert olyan, mint maga a játék: van, de észre sem vesszük. Nem nyújt semmilyen extrát, nincsenek látványos helyszínek (leszámítva amikor autóval üldözünk egy vonatot Szibériában), semmi DirectX 11-es megoldás vagy akár egyszerű vetettárnyék-kezelés. A legtöbb energiát valószínűleg a karaktermodellek mozgásába fektették a készítők, ezekre egyáltalán nem lehet panasz, főképp ha megnézzük, milyen sokoldalú is tud lenni a mi Jamesünk, ha tenyéréllel kell valakit hatástalanítania. A zene hasonlóan monoton és unalmas, mint a látvány, néha pedig még az is előfordul, hogy beragad, amin csak az újratöltés segített. Nem mondom azt, hogy a Blood Stone a világtörténelem legrosszabb játéka, ugyanis egyszer végigjátszható, de az ultrarövid játékidő, az unalmas játékmenet és az eredetiség teljes hiánya miatt nem tudunk magasabb százalékot adni neki, mint amit az értékelődobozban láthattok.

GRAFIKA»	»60%
HANG ÉS ZENE»	»61%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»65%

www.pcguru.hu/1968

»Igyekeztünk valami emlékezetest kiragadni a Blood Stone-ból, de az agyvérzést megelőzendő feladtuk a dolgot. Egyszer végigjátszható ugyan, de ne várjatok tőle túl sokat...

»CHRIS

PRO	KONTRA
Látványosan agyon lehet csapni a rosszfiúkat, a verekedések egész jól sikerültek.	Könnyű, rövid, unalmas, ötlettelen, közepes grafikájú, felejtős alkotás.

GÉPIGÉNY» Intel C2D E4300 1.60 GHz/AMD Athlon 64 x2 4000+ 2.0 GHz, 1 GB RAM, 256 MB VRAM, 12 GB HDD

»63%«

A Deathspank lényegében a Diablo-szerű játékok kifigurázása, s talán ennek bizonyítására ez a nagyszerűen sikerült kép az egyik legjobb példa

DIABLO BEÁJULNA

Deathspank

[ÍRTA JOHNBART] **Dacára a minimál-költségvetésnek és a meglehetősen alacsony árszabásnak, a Deathspank eddig számomra az év legkellemesebb RPG meglepetése...**

Nincs szégyenkeznivalója szerepjátékok terén 2010-nek – a műfaj rajongói idén is számtalan címből mazsolázhattak: a sort a Mass Effect 2 nyitotta, az Alpha Protocol folytatta, de beesett egy kósza New Vegas is, hogy a többi nagy nevet ne is említsem – a zsáner tehát ontotta magából a jobb-rosszabb próbálkozásokat, mindez azonban nem akadályozta a Hothead Games forrófejű programozóit abban, hogy beintve a kategória nagyágyúinak, a Monkey Island zseniális Ron Gilbertjének vezényletével el ne készítsék a műfaj remekbe szabott paródiáját – ez lenne a Deathspank.

Megjelenésekor a programot sokan a Diablo és a fentebb említett kalandjáték-széria keverékeként írták le, ami voltaképp tökéletesen fedi a valóságot: előbbiből ugyanis a játékmenetet, utóbbiból a hangulatot örökölte a program. Folyamatában így a Deathspank semmiféle meglepetést nem tartogat: NPC-kkel beszélünk, kalandokat vállalunk be és oldunk meg, orkokat és egyéb rusnyaságokat kaszabolunk szét és lövünk farba nyílpuskánkkal, cserébe pedig XP, illetve szintlépéseknél valamilyen speciális kártya üti a markunkat, mely hősünk egy adott tulajdonságát bikázza meg. Új felszerelést kereskedőknél, kalandokat pedig más NPC-knél szerezhetünk be – a metódus tehát a megszokott (leszámítva a rengeteg poént a párbeszédekben), bár nem hibamentes, előbbinél ugyanis nincs lehetőség összehasonlítani a meglévő és megvenni a kívánt cuccokat, utóbbinál pedig, bár van térképünk, a küldetés színhelye nem kerül kijelzésre, ami azért könnyen megkavarhatja a játékost, ha nincs a térképen nevesítve a célállomás. Megbízatásainkat egyébként nem muszáj egyedül abszolválni – kontroller birtokában pajtásunk is csatlakozhat hozzánk, bár igen sajnálatos, hogy co-op mód (a Shankhez hasonlóan) csak offline kapott helyet a programban.

Játékmenet terén tehát a Deathspank nem okoz meglepetést, nagyjából annyira eredeti, mint az ukrán Half-Life 2, ez azonban a legkevésbé sem zavaró, a hangsúly ugyanis nem a klasszikus RPG-játékmenet felfrissítésén, hanem sokkal inkább annak kifigurázásán van – ezt pedig a főszereplő és a sztori maradéktalanul teljesíti is. Előbbivel a fejlesztők remek munkát végeztek – bár a Deathspank még távol áll attól, hogy a szerepjátékok Guybrush Threepwoodja legyen, az alapokat ehhez már lefektette a csapat: bájosan elmebeteg lila gatyás antihősünk ugyanis szereti a szalonnát, utálja a gyerekeket, segítőkész, mint egy lovag, és kifinomult, mint egy harckocsi – nyilván az utolsó kettő nem igazán szerencsés párosítás. Elborult főhőshöz persze agyament történet is dukál, amely szintén hozza a Monkey Island-féle minőséget – mindent elárul, ha annyit mondok, hogy a bonyodalom egy csapatnyi elrabolt árva, egy legendás varázstárgy, illetve hősünk alsógatyája körül forog. A reaktivált Ron Gilbert tehát hozta a tőle megszokott minőséget – bár a műfaj ezúttal más, az eszközök és a végeredmény ugyanaz: egy rendkívül szórakoztató játék, melynek minden esélye megvan arra, hogy jó folytatások mellett klasszikus sorozattá nője ki magát.

ADATOK

KIADÓ
Hothead Games

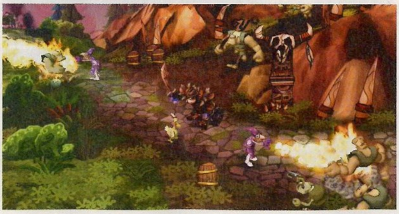
FEJLESZTŐ
Electronic Arts

MŰFAJ
RPG

MULTI
2 fős offline co-op

INFO

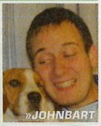
Bár a Hothead Games neve valószínűleg nem mond sokat az átlagjátékosnak, indie körökben a csapat igen jó referenciával bír: a Deathspank mellett két kritikai sikert aratott független játék, illetve a Braid PS3 és Mac portja kötődik nevükhöz.



GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1122

»Akár szereted a szerepjátékokat, akár nem, ha jól megy az angol, és vevő vagy az agyzsibbasztó humorra, semmiképp ne hagyd ki Ron Gilbert legújabb agymenését!



»JOHNBART

PRO
Kellemesen elborult főhős, jópofa rajzfilmes grafika, hasfalszaggató humor

KONTRA
Olykor nehézkes tájékozódás, a birtokolt és megvehető felszerelés összehasonlításának hiánya...

GÉPIGÉNY» Pentium 4 1.7 GHz, 1 GB RAM, 256 MB-os SM 2.0 videokártya, 2 GB HDD

»90%«

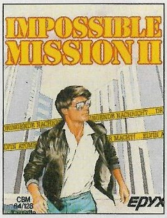
A LEGJOBB JÁTÉKOK KARÁCSONYRA!
BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
FIFA 11
MEDAL OF HONOR
The SIMS 3
NEED FOR SPEED
HOT PURSUIT
WWW.EAKARACSONY.HU
XBOX 360
PS3
PC DVD

A magyarok 10 legsikeresebb játéka

AVAGY A MAGYAROK DIGITÁLIS NYILAIRA MÉG MINDIG ÉRDEMES FIGYELNI

Bár Magyarországon pont feleannyian élnek, mint pl. New York államban, ráadásul a videojáték-biznisz is egy hatalmas iparág rengeteg fejlesztővel, hazánk fiai mégis mindig képesek voltak kitűnni a játékkészítők tömegéből.

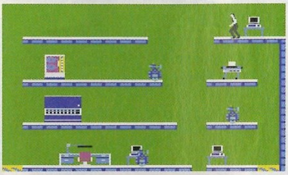
[ÍRTA WILSON] **Ráadásul a gyökerek régre nyúlnak vissza, hiszen a magyar játékfejlesztés a határon túl már a nyolcvanas években is ismert volt, és ez az eltelt évek során csak tovább erősödött. Így hát hosszas fejtörés után összeszedtük az általunk legsikeresebbnek tartott tíz játékot, azzal az egy kritériummal, hogy elsősorban a „nyugati" eredményességet vesszük figyelembe. Így, bár mi is imádjuk a S.W.I.N.E.-t vagy a Theocracyt, azok jobbára csak hazánkban voltak igazán sikeresek – de természetesen ez az érdemeikből mit sem von le. Jöjjön tehát a hazai játékfejlesztés krémje, időrendi sorrendben. (A lista összeállításában nyújtott segítségért külön köszönet Vegának.)**



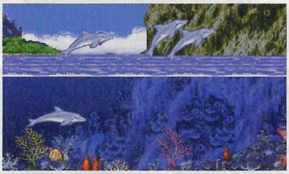
IMPOSSIBLE MISSION II

év **1988** fejlesztő **Novotrade** műfaj **akció-platformer** platform **Commodore 64**
eladási adatok **nincs pontos adat** metacritic érték **nincs értékelés**

Az első igazán nagy áttörést a hihetetlenül gazdag karriert befutó Novotrade hozta. A vasfüggöny mögül ráadásul egy titkos ügynökkel sikerült kinézni. A Commodore 64 korszakot főként itthon meghatározó, legendás Impossible Mission folytatása sok szempontból felülmúlta az elődjét, hiszen nagyobb, hosszabb és szebb volt – a mi szívünknek pedig persze azért kedves, mert ez már teljes egészében itthon készült!

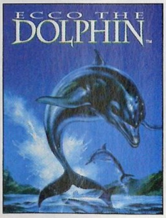


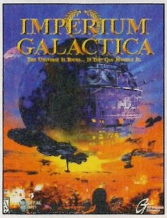
ECCO THE DOLPHIN



év **1992** fejlesztő **Novotrade** műfaj **akció-kaland** platform **SEGA Megadrive**
eladási adatok **nincs pontos adat** metacritic érték **nincs értékelés**

A hivatalos Nintendo magazin szerint egyetlen olyan Sega sorozat van, ami a Sonicnál is jobban fogyott: az pedig az Ecco The Dolphin (sajnos pontos adat sehol nem áll rendelkezésre az eladásokat illetően). Tegyük hozzá, egyáltalán nem véletlenül, hiszen a nem éppen ártatlan delfin számtalan kalandja mind felejthetetlen, emlékezetes élmény, főleg a nehézség miatt – na meg persze azért, hiszen a sorozat itthon látta meg a napvilágot, és több platform meghatározó játéka is volt!





IMPERIUM GALACTICA SOROZAT

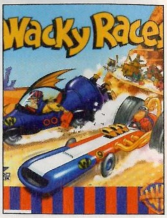
év **1997/1999** fejlesztő **Digital Reality** műfaj **stratégia** platform **PC**
eladási adatok **nincs pontos adat** metacritic érték **75%**

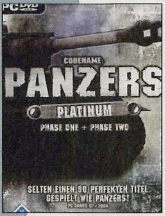
Ha magyar játékokról beszélünk, nem lehet szó nélkül elmenni az Imperium Galactica sorozat mellett, hiszen ez a program nemcsak egy akkoriban már kihalófélben lévő stílusba tenyerelt bele, de annak egyik legjobb képviselője is lett. A jogi okok miatt már Nexus néven futó „harmadik rész" legemlékezetesebb nemzetközi eredménye sajnos elég sokatmondó: a játék a Gamespot.com szavazásán a győztes helyet szerezte meg a „legjobb játék, amivel senki sem játszott" kategóriában.

WACKY RACES

év **2000** fejlesztő **Appaloosa Interactive** műfaj **autós játék** platform **PC, PS1-2, DC, GBC**
eladási adatok **500 000+** metacritic érték **64%**

Habár az itthon is népszerű rajzfilmsorozat alapján készült játék szakmai sikereket egyáltalán nem ért el (átlagosan 64%-os értékeléseket kapott), de a kasszáknál a maga kategóriájában hihetetlenül jól teljesített. Az őrült, rajzfilmes száguldásra világszerte vevők voltak a játékosok: kár, hogy az Appaloosa az ezt követő években már nem tudta megismételni korábbi sikereit, és nyolc évvel később végül kénytelen voltak felhagyni a játékfejlesztéssel.



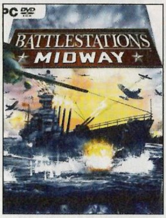


CODENAME: PANZERS PHASE ONE+TWO

év **2004/2005** fejlesztő **Stormregion** műfaj **RTS** platform **PC**
eladási adatok **~1 000 000** metacritic érték **81%-82%**

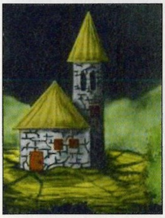
A Panzers itthon legalább annyira legendás, mint az Imperium Galactica – legnagyobb sikereit mégsem itthon, hanem Németországban érte el, ahol még az ország és az Amazon eladási listáján is heteken át szerepelt igencsak előkelő helyen, a Doom 3-ig. A Panzersnél jobb második világháborús stratégia mindmáig nem akadt. Kár, hogy a trilógia végül nem kapta meg a befejező, harmadik darabját (mert a Cold War ugye nem az)!

BATTLESTATIONS MIDWAY + PACIFIC



év **2007/2009** fejlesztő **Eidos Hungary** műfaj **akció-stratégia** platform **PC, X360**
eladási adatok **~1 000 000** metacritic érték **76%-76%**

Nagy bátorság kell ahhoz, hogy valaki ne csak az akció, hanem a szimuláció és a stratégia rajongóit is megszólítsa. Az Eidos Hungary viszont tökös volt, a két Battlestations ügyesen házasította a stílusokat, ráadásul egy már elcsépelt témát közelítettek meg egy teljesen új oldalról. Meg is volt a sikerük, hiszen a két rész egymilliónál is több példányban fogyott, és az angoloknál az eladási lista csúcsáig is eljutott.

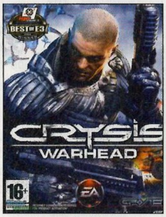


GEMCRAFT

év **2008** fejlesztő **Game in the Bottle** műfaj **tower-defense** platform **PC, Mac**
eladási adatok **nincs pontos adat** metacritic érték **nincs értékelés**

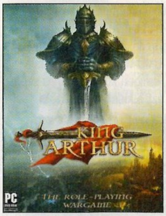
A lista kakukktojása a Gemcraft, hiszen nem dobozos, hanem Flash játékról van szó. De szó nélkül elmenni mellette lehetetlen, hiszen a tower-defense stílus egyik legnépszerűbb része, a nagy Flashjáték-portálokon rendre az első három legnépszerűbb cím között szerepel, pedig nem kellett hozzá sem több millió dollár, sem hatalmas fejlesztőcsapat. A legjobb választás a munkaidő eltöltésére!

CRYSIS WARHEAD



év **2008** fejlesztő **Crytek Budapest** műfaj **FPS** platform **PC**
eladási adatok **nincs pontos adat** metacritic érték **84%**

Hogyan lehet egy abszolút sikerjátékot felülmúlni? Úgy, ha mindenen javítasz, ami nem volt tökéletes az első részben – az önálló kiegészítőként funkcionáló Crysis Warhead pedig ezt tette, hiszen nemcsak kisebb volt a gépigénye a Crysisénál, de még a tempója és a mesterséges intelligenciája is jobb volt nagynevű elődjénél. Nem beszélve a már-már kultikus, hazánkban rögzített magyar szinkronról, amiből idéznénk az abszolút kedvencünket, ha az nyomdafestéket tűrő lenne...

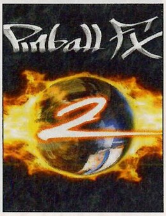


KING ARTHUR: THE ROLEPLAYING WARGAME

év **2009** fejlesztő **Neocore Games** műfaj **RTS** platform **PC**
eladási adatok **400 000+** metacritic érték **78%**

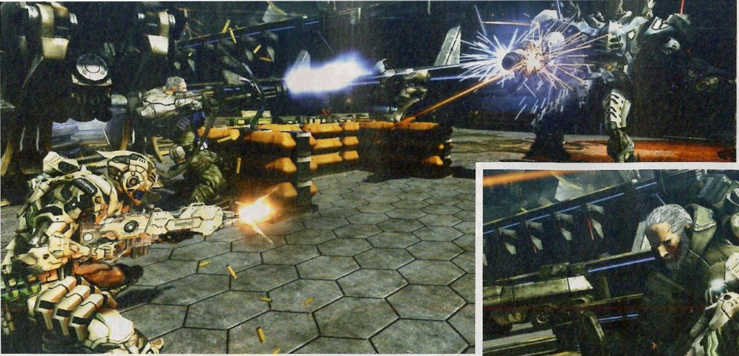
Talán nem sértjük meg a Neocore-t azzal, ha a King Arthurt a Total War szellemi örökösének tekintjük. Mert mi is a King Arthur? Grandiózus, a stratégia zsánerének szélsőségeit egy tető alá hozó, hihetetlenül tartalmas és élvezetes RTS-RPG keverék. Itthon és külföldön egyaránt elismerték az érdemeit a szakújságírók, és a játékosok százezrei is meg voltak elégedve vele. Mi pedig tűkön ülve várjuk a Neocore következő nagy dobását, állítólag már készül a folytatás...

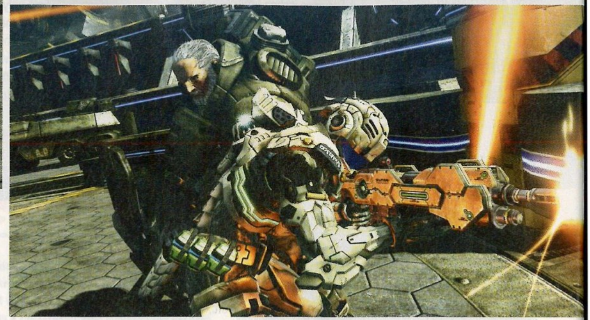
PINBALL FX 1-2



év **2007/2010** fejlesztő **Zen Studios** műfaj **flipperszimulátor** platform **X360**
eladási adatok **nincs pontos adat** metacritic érték **69%-79%**

Ha flipperjátékról van szó, akkor általában mindenkinek az Amiga korszak legendás játékai ugranak be – 2007 óta azonban már sokkal inkább meghatározó cím a magyar fejlesztők keze alól kikerült Pinball FX, hiszen ez volt az első igazán élethű, a valósághoz leginkább közel álló flipper az utóbbi években. Az ősszel megjelent folytatás (Xbox Live Arcade játékról beszélünk) pedig erre rátett még egy lapáttal – megint van miért büszkének lenni, ha magyar játékokról van szó!





AZ ŐSZ MEGLEPETÉSE!

Vanquish

[ÍRTA CHRIS] **Meghökkentően jó játék – hangoztattuk, miután megkaparintottuk és teszteltük a Vanquish című programot. PC-s játékokra felkészített csapatunkat váratlanul érte ez a szinte a semmiből felbukkanó játék, ami annyira jól sikerült, hogy a végigjátszás közben elkezdtük egy szinten emlegetni a legendás Gears of Warral.**

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Platinum Games Inc.

MŰFAJ
TPS

MULTI
nincs

INFO

Hiába kapott kiváló értékeléseket a program, sajnos a marketing hiánya meglátszik az eladásokon, amelyek a megjelenés óta nem érték el az 500 000-es darabszámot sem.

Természetesen a Microsoft üdvöskéjéhez csupán stílusában hasonlít a Vanquish, mellette gyakran olcsó utánzatnak is tűnhet, mégis mindent megtesz azért, hogy maradandó alkotásként véssük fel nevét a játéktörténelem kőtáblájára, aminek második részére már jó eséllyel azonnal ugrani fogunk. A japán készítőknek ez idáig négy játékot köszönhettünk, köztük a Bayonetta című borzadályt, ami alaposan megosztotta még a sajtó munkatársait is. Személy szerint én képtelen voltam tíz percnél tovább elviselni a szigetországi agymosást, nem úgy, mint a Vanquish esetében, aminek ugyan akadnak tipikus japán beütései (főképp a történet frontján), mégis olyannyira látványos és élvezetes, hogy pikk-pakk végigrohantam rajta. Kétszer is.

NINCS ÚJ A NAP ALATT

Szóval a Vanquish egyszerű utánzat, stílusa leginkább a Gears of Warra hajaz, hősünk ezúttal egy szuperöltözetbe bújtatott zsoldos, akivel egy orosz űrállomást fogunk meglátogatni. Ennek apropója pedig a háború, amit az Oroszok robbantottak ki, amikor is hatalmas űrállomásukkal nemes egyszerűséggel megsütötték San Francisco fél lakosságát. Csapatunk bosszúra szomjasan indul meg, hatalmas flottákba tömörödve, űrhajók százaiban, amit egy normandiai partra szálláshoz hasonló jelenetben figyelhetünk meg. Hihetetlen látványos képsorok követik egymást, folyamatos robbanások, lövések mindenhol, majd végül egy csatahajó bezuhan a képbe, utat nyitva nekünk a bázis belsőbb területeire. Mindezt persze nem render videóként, hanem játék közben láthatjuk, ugyanis a Vanquishben nagyon jól koreografált szkriptelt jelenetek követik egymást, miközben a mesterséges intelligencia által irányított társaink és az ellenfelek közt dúl a harc. A látvány már az első percben magával ragadja a játékost, a grafika néhol egészen szemkápráztató tud lenni. Hatalmas nyílt területeken, platformokon és parkokban harcolunk majd a folyamatosan nyakunkba zúduló ellenséges robotokkal, miközben érezzük, hogy szétárad az adrenalin az egész testünkben.

Az egyik legkellemesebb meglepetés az őszi konzolos kínálatban, az akciójátékok szerelmeseinek kihagyhatatlan

FEDEZŐTŰZ

Maga a játékmenet roppant egyszerű, mondhatni semmi különlegeset nem mutat, mégis épp elég apróság kapott helyet benne ahhoz, hogy akár többször is végigvigyük a programot. Az egyik újdonság, hogy hősünk ruhájának energiaszintje van, amit egy gyors csúszáshoz, illetve időlassításhoz használhatunk. Ez utóbbi akkor is bekapcsol, ha páncélzatunk kritikus szinten van, ilyenkor minden lövedék lassan úszik a levegőben, mi pedig lelőhetjük a rakétákat, vagy új fedezéket kereshetünk a feltöltődéshez. A környezet többnyire rombolható, a nagyobb robotok simán szétkapkodják majd a fedezékeket, ami ugyancsak pörgeti a pulzusunkat, nem beszélve a látványos és változatos ellenfeleinkről, melyek közt akadnak rendkívül ötletesek is. Közel tízféle fegyver található a játékban, amiket fejleszthetünk is: nagyobb lőszerkapacitás, pontosabb célzás, illetve jobb tűzerő – csupán meghalni nem szabad, ugyanis ekkor veszítünk a fejlesztésekből. Röviden szólva teljesen lehengerlő akciójáték, aminek minden percét élveztük. Amennyiben mozgás közben is érdekel titeket a Vanquish, tekintsétek meg DVD-mellékletünkön lévő videotesztünket, amiben közelebbről is szemügyre vehetitek ezt a kisebb csodát.

A Vanquishben egy percig sem fogunk unatkozni, az akció és az adrenalin folyamatos

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1955

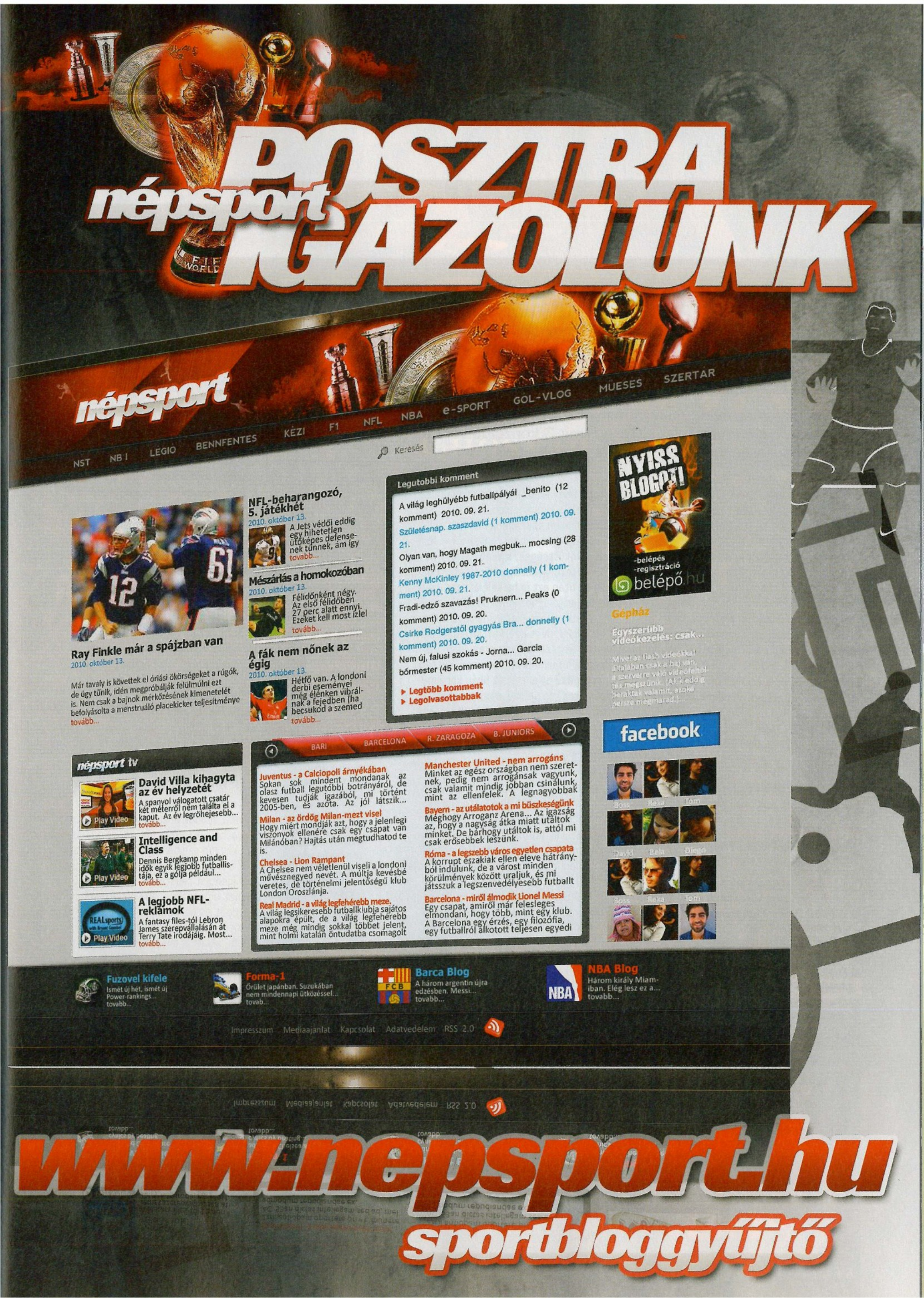
»Tökéletes kikapcsolódás. Nem túl eredeti, mégis élvezetes marad mindvégig, még akkor is, ha néha fejünket fogjuk az értelmetlen párbeszédek alatt.

»CHRIS

PRO
Látványos és jól kivitelezett TPS, ami magához láncolja a játékost.

KONTRA
Egy kooperatív mód nem ártott volna, néhol pedig egész idegesítőek a japán klisék.

»88%«



népsport
POSZTRA IGAZOLUNK
népsport
NST
NB I
LEGIO
BENNFENTES
KÉZI
F1
NFL
NBA
e-SPORT
GÓL-VLOG
MŰESES
SZERTÁR
Keresés
NFL-beharangozó, 5. játékhét
2010. október 13.
A Jets védői eddig egy hihetetlen ütőképes defense-nek tűnnek, ám így
tovább...
Mészárlás a homokozóban
2010. október 13.
Félidőnként négy. Az első félidőben 27 perc alatt ennyi. Ezeket kell most ízlel
tovább...
Ray Finkle már a spájzban van
2010. október 13.
Már tavaly is követtek el óriási ökörségeket a rúgók, de úgy tűnik, idén megpróbálják felülmúlni ezt is. Nem csak a bajnok mérkőzésének kimenetelét befolyásolta a menstruáló placekicker teljesítménye
tovább...
A fák nem nőnek az égig
2010. október 13.
Hétfő van. A londoni derbi eseményei még élénken vibrálnak a fejedben (ha becsukod a szemed
tovább...
Legutóbbi komment
A világ leghülyébb futballpályái _benito (12 komment) 2010. 09. 21.
Születésnap. szaszdavid (1 komment) 2010. 09. 21.
Olyan van, hogy Magath megbuk... mocsing (28 komment) 2010. 09. 21.
Kenny McKinley 1987-2010 donnelly (1 komment) 2010. 09. 21.
Fradi-edző szavazás! Pruknern... Peaks (0 komment) 2010. 09. 20.
Csirke Rodgerstől gyagyás Bra... donnelly (1 komment) 2010. 09. 20.
Nem új, falusi szokás - Jorna... Garcia bőrmester (45 komment) 2010. 09. 20.
Legtöbb komment
Legolvasottabbak
NYISS BLOGOT!
-belépés
-regisztráció
belépő.hu
Gépház
Egyszerűbb videókezelés: csak...
népsport tv
David Villa kihagyta az év helyzetét
A spanyol válogatott csatár két méterről nem találta el a kaput. Az év legröhejesebb...
tovább...
Play Video
Intelligence and Class
Dennis Bergkamp minden idők egyik legjobb futballistája, ez a gólja például...
tovább...
Play Video
A legjobb NFL-reklámok
A fantasy files-tól Lebron James szerepvállalásán át Terry Tate irodájáig. Most...
tovább...
Play Video
BARI
BARCELONA
R. ZARAGOZA
B. JUNIORS
Juventus - a Calciopoli árnyékában
Sokan sok mindent mondanak az olasz futball legutóbbi botrányáról, de kevesen tudják igazából, mi történt 2005-ben, és azóta. Az jól látszik...
Milan - az ördög Milan-mezt visel
Hogy miért mondják azt, hogy a jelenlegi viszonyok ellenére csak egy csapat van Milánóban? Hajtás után megtudhatod te is.
Chelsea - Lion Rampant
A Chelsea nem véletlenül viseli a londoni művésznegyed nevét. A múltja kevésbé veretes, de történelmi jelentőségű klub London Oroszlánja.
Real Madrid - a világ legfehérebb meze.
A világ legsikeresebb futballklubja sajátos alapokra épült, de a világ legfehérebb meze még mindig sokkal többet jelent, mint holmi katalán öntudatba csomagolt
Manchester United - nem arrogáns
Minket az egész országban nem szeretnek, pedig nem arrogánsak vagyunk, csak valamit mindig jobban csinálunk, mint az ellenfelek. A legnagyobbak
Bayern - az utálatotok a mi büszkeségünk
Méghogy Arrogant Arena... Az igazság az, hogy a nagyság átka miatt utáltok minket. De bárhogy utáltok is, attól mi csak erősebbek leszünk.
Róma - a legszebb város egyetlen csapata
A korrupt északiak ellen eleve hátrányból indulunk, de a várost minden körülmények között uraljuk, és mi játsszuk a legszenvedélyesebb futballt
Barcelona - miről álmodik Lionel Messi
Egy csapat, amiről már felesleges elmondani, hogy több, mint egy klub. A Barcelona egy érzés, egy filozófia, egy futballról alkotott teljesen egyedi
facebook
Fuzovel kifele
Ismét új hét, ismét új Power-rankings...
tovább...
Forma-1
Őrület Japánban. Suzukában nem mindennapi ütközéssel...
tovább...
Barca Blog
A három argentin újra edzésben. Messi...
tovább...
NBA Blog
Három király Miamiban. Elég lesz ez a...
tovább...
Impresszum
Médiaajánlat
Kapcsolat
Adatvédelem
RSS 2.0
www.nepsport.hu
sportbloggyűjtő

Sims 3

AZ ÉLET KONZOLON!

[ÍRTA MIDNITE_] **Valószínűleg nullára merült a fejlesztők energiamutatója, mire összekalapálták a Sims 3 konzolos verzióját, de meg is érdemelnek érte pár száz Életcél Pontot.**

Mivel már a kétéves, 14 MB összmemóriával büszkélkedő Ericsson telefonomon is a Sims volt az egyik alapjáték a „keresd a párját" kártyaforgatós program mellett, nem lepett meg a fordulat, hogy az Electronic Arts ismét bepróbálkozott százmilliós eladásokat produkáló szuperjátékának konzolos verziójával. Csak ezúttal sikerrel. De kiket is céloztak meg? Habár játékos-körökben sokat emlegetik, „a Sims női játék" kijelentés félrevezető. A simvilág rajongói valóban egy jól körülírható személyiségtípusba tartoznak, de elsősorban nem a női mivoltuk, hanem a gondoskodásra vágyó kisállatok/emberek, a lakberendezés, a szervezés és irányítás iránti rajongás közös bennük. Viszont ezen embercsoport tagjai és az átlag konzoltulajdonosok halmaza egyszerűen nem esik egybe – nagyító alatt észlelhető csupán a két tábor közös metszete.

OLYAN, MINTHA SIMS LENNE

Azon túl, hogy fogalmunk sincs, ki akarja majd megvenni, csupa jót lehet elmondani a Sims 3 konzolos verziójáról. Miután fél órát élvezkedtem csak azon, hogy belőjem a sim minden apró részletét, arccsontjának ívétől a zoknija textúrájáig, már tudtam, hogy konzolon is beszippant a nosztalgikus simhangulat. Lehetőségeiben a játék minden eddiginél jobban hasonlít PC-s eredetijére, megszűntek a korábbi irreális kötöttségek, a világ nyitott és szórakoztató. A kezdeti (bivalyerős) szkepticizmus után azt is be kell látnom, hogy ugyanolyan jól lehet kontrollerrel karaktert alkotni, a simeket irányítani, építeni és vásárolni, mint egérkattintások segítségével. Persze kell némi tanulóidő, és a szöveges információk (név vagy életrajz) bepötyögése billentyűzet híján körülményes marad, de semmivel sem nehezebb átszokni kontrollerre, mint betárcsázós telefonról érintőképernyősre váltani.

KONZOLON IS!

Különben sem ajánlanám a játékot jó szívvel senkinek, aki PC-n nem ismerte a Simset, és csak a CoD szüneteiben akar szöszmötölni vele: a kaotikus információhalmazokat (ld.: menüket) változatlan formában ültették át, virtuálénünk kielégíthetetlennek tetsző alapigényeivel (kaja, pisi stb.) együtt. Egyszerűsödést csak az Exchange nevű online piactér élt meg, ami a karakterkreátor szerves részévé vált: az új holmik letöltésének elviselhetetlen könnyűsége nagy piros pontot ér, de prognózisom szerint úgyis keveset kell aludni addig, míg jönnek a menetrend szerinti ruha-bútor-lakástextil kiegészítők letölthető tartalom formájában.

AZ ÉLET MEGY TOVÁBB

Bár a konzolos Sims 3 egy régi kép új keretben, azért találni friss színeket is benne. Megalomániánkat az új Karma rendszer alkalmazásával „istenesebben" élhetjük ki: kegyes kedvünkben szerencsét vagy jókedvet bocsáthatunk a simre, szadistább pillanatokban meg kopogó szellemmel és tűzorkánnal küldhetjük meg a házát. Karmánk minden éjfélkor növekszik kicsit, így minél több simnapot kihúztunk sikeresen, annál több kínzás/kényeztetés lesz simünk osztályrésze. De hiába pörgethetjük fel az időt, konzolon sem lett érdekesebb azt bámulni, ahogy dolgozik vagy alszik. Ezért (meg a mesterséges intelligenciát tesztelve) magára hagytam a simet egy órára – ami alatt megduplázta vagyonát és három új barátot is szerzett. Ilyen egy igazi életszimulátor: ha kilépünk a képből, akkor is megy tovább.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Visceral Games

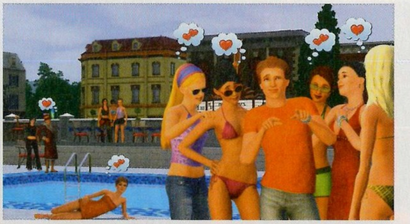
MŰFAJ
életszimulátor

MULTI
nincs

INFO

A Sims sorozat nem először látogatja meg a konzolokat. 2005 őszén a játék második része megjelent PlayStation 2-re, Xbox-ra, GameCube-ra, GameBoy-ra, és még PSP-re is. Csak hát a minőség nem volt olyan, mint most a harmadik rész portjának esetében.

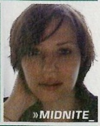
Ezekkel a formás kis keblekkel minden bizonnyal a fiatalabb férfiúkat szeretnék titokban rávenni a program megvásárlására



GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»99%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu

»Minimális változtatásokkal konzolra ültetett Sims 3, ami sokkal jobban sikerült, mint a PS2-es port. Aki csak egy kicsit is erre vágyott, az maradéktalanul elégedett lesz.

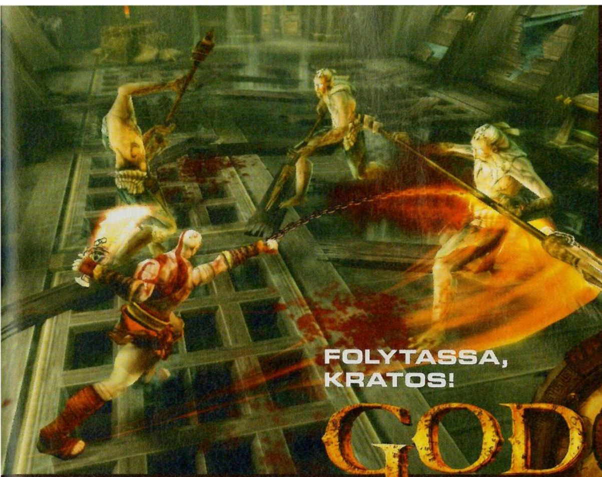


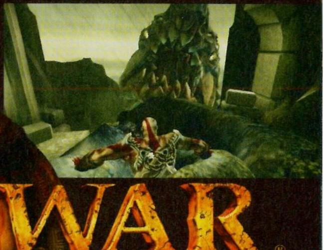
»MIDNITE_

PRO
Ez a régi jó Sims 3, végre konzolon is, hiánytalanul, normális irányítással.

KONTRA
Ismertek bárkit is, aki konzolon akar Simsezni...?

»82%«





FOLYTASSA, KRATOS!

GOD OF WAR

GHOST OF SPARTA

[ÍRTA KRYSS] 2010-ben már kaptunk egy nagy God of War-dózist a sorozatot lezáró harmadik rész képében, azonban a „jóból sosem elég" címszó alatt a Ready at Dawn úgy gondolta, hogy egy újabb mellékszállal bővíti a görög istenek világát.

A fejlesztőknek nem volt idegen feladat elkészíteni Kratos kézikonzolra szabott kalandját, hiszen korábban a Chain of Olympusszal már bebizonyították, hogy a PSP legkomolyabb erődemonstrációját egy kiváló játékba tudják bújtatni. A CoO a hordozható Sony konzol egyik legszebb címe volt, mindemellett még egy élvezetes, ízig-vérig God of War is, ahol egyedüli negatívumként talán csak a rövidségét lehetett felróni. A Ghost of Sparta is ezt a vonalat követi, hiszen technikai oldalról színtiszta ötösre vizsgázik, a PSP legütősebb látványát préseli ki a kijelzőre, viszont még mindig nem nevezhető egy minden szinten hibátlan alkotásnak.

KRATOS NEM VÁLTOZIK

A sorozattal kapcsolatban a legfontosabb tudnivaló, hogy a történet a görög mitológia köré épül, ezt tekinthetjük a játék egyik fő építőelemének. Ezen az egy oldalon aligha lehetne részletekbe menően elmesélni a teljes sztorit, így nagy vonalakban csak annyit mondanék, hogy a GoS a PS2-es első és második rész közé ékelődik be, ahol Kratos az elveszett testvérét próbálja felkutatni. A történetmesélés a sorozatra jellemző módon működik: a nagyobb akciójeleneteket rendre valamilyen csúcsminőségű átvezető videó követi, szervesen összekapcsolódnak a kaszabolást bemutató és a sztorit továbbgördítő képsorok. Ha már szóba került a harc, akkor meg kell említeni, hogy továbbra is ugyanolyan brutális, véres és szakadó végtagokban gazdag, akárcsak az eddigi részekben. A harcrendszerre eddig sem tudtunk egy rossz szót sem szólni, az alap Blades of Chaos mellett még egy darab fegyverrel bővült a repertoár, amit az egyes varázslatok csak még tovább fűszereznek. A GoS a fejlődési rendszerben is a megszokott sémát követi, aki már játszott akárcsak egy God of War játékkal is, azonnal otthonosan fog mozogni a vörös orbok világában.

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Ready at Down

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

INFO

A Ready at Dawn nem számít nagy múltra visszatekintő fejlesztőcsapatnak, a Ghost of Spartával egyetemben eddig négy programot készítettek, hármat PSP-re, egyet pedig Wii-re.

Kratos tényleg semmit nem változott az utóbbi években, ugyanolyan brutális, ahogy az első részben megismerhettük. És ez így is van jól

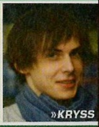
KÜLSŐBŐL JELES

A technikai oldalról már volt szó, de nem lehet elégszer kiemelni, hogy mennyire pazarul fest a játék. Amellett, hogy a PSP eddigi legszebb címét kapjuk kézhez, a képfrissítés is teljesen folyamatos – még a sok-sok ellenfél egyidejű jelenléte a képernyőn sem tudja megrendíteni a motort. A kiváló grafikán túl a rendkívül stílusos látványvilág is sokat dob az összképen, nem beszélve az igazán változatos helyszínekről és lélegzetelállítóan nagy terekről. Hibaként annyi emelhető ki, hogy szinte egy szuszra, alig 5 óra alatt végigjátszhatjuk, de ehhez fontos hozzátenni, hogy a játéknak nehezebb fokozaton is érdemes nekiugrani. Az extrák megnyitásához szükséges arénaharcok is kellő kihívást nyújtanak, ezek újabb pár órára képesek lekötni az erre fogékony játékosokat. Tény, hogy nem ártott volna bele több fejtörő, a játék egészét tekintve valóban kevés az újdonság, viszont azok az elemek, amelyek eddig kiválóan működtek, továbbra is remekül teljesítenek. A Ghost of Sparta azt hozza, amit elvártunk: pár órás kaszabolást a megszokott minőségben, csúcs látványt, nagyszerű hangokat, valamint egy igazán hangulatos mini-God of War eposzt.

GRAFIKA»	»98%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»86%

www.pcguru.hu/1917

»A hibái ellenére – úgymint a játék hossza – továbbra is az egyik legjobb és legbrutálisabb akciójáték PSP-n, amit a kézikonzol tulajdonosainak bűn lenne kihagyni.



»KRYSS

PRO
Elképesztő látvány, remek hangok, hibátlan God of War-hangulat.

KONTRA
Logikai feladatok hiánya, továbbá a játékidő sem valami hosszú.

»90%«

MIKI EGÉR LEGROSSZABB NAPJA

Epic Mickey

[ÍRTA WILSON] **Miki egérnek sosem volt még ilyen rossz napja: nem elég, hogy kirángatják a takaró alól, de még azt a világot is meg kell mentenie, amire ő maga hozta a pusztulást. Indul a játéktörténelem első világmegmentő akciója hígítóval és festékes vödörrel!**

A több mint ötvenéves videojáték-történelemnek van egy listája. Szerepel rajta a Sátán, Cthulhu, Drakula, sokmellű és/vagy sokszarvú démonok, görög és más mitológiai lények és istenek, robotok, mesterséges intelligenciák, gigantikus rágcsálók és dögevők, hercegnőrablók, dinoszauruszok és még ezer meg ezer lény. Ők azok, akikkel már sikerült nemcsak egyszer, de többször is leszámolni, ám a főgonosz kategória győztese továbbra is megdönthetetlen. Úgy hívják: ajtó. Nem fog rajta a golyó, nem hat rá a robbanószer, és nem lehet átgázolni rajta még tankkal sem. Megkerülni vagy kinyitni lehet. Vagy lehetett, eddig. Az Epic Mickey olyan kombinációt vet be ellene, amit még soha senki: festéket és a hígítót.

MICKEY VAN GOGH

Yen Sid nem hét nap, hanem alig pár éjszaka alatt teremtette meg a világot – nem azt, amiben élünk, hanem egy olyat, ahová a nyugdíjazott, elfeledett vagy a rajzasztalon túlra nem jutott rajzfilmhősök élhetik hátralevő idejüket. Itt élt Oswald is, a helyiek által istenített első elfeledett, akit Walt bácsi annak idején Miki egérért cserélt le. Hiba volt, ugyanis Miki egér kíváncsisága határtalan, egy éjszaka pedig betéved Yen Sid műhelyébe, és az izgalomtól megrészegülve belerúg egy alaposat a hígítós vödörbe, átszakítva a senior-világ falait, utat engedve a sötétségnek. Miki egér persze azt teszi, amit minden jóravaló hős tenne ilyenkor: gyorsan letörölgeti a nyomokat, aztán elfut nyugodt életet élni – egy nap azonban utoléri a végzet és az árnyak, hogy a káosz és a lerombolt világ őt is magával ragadja.

Miki egér úgy csöppen ebbe a világba, ahogy te is fogsz: tanácstalanul. Az Epic Mickey lassan, nagyon lassan adagolja a helyszíneket, a szereplőket és az eseményeket, az első két óra szűk terekre korlátozott bevezető, ahol az Epic Mickey törékeny egyensúlyával ismerkedsz meg. Csakhogy itt nem a morál és az etika dönt, hanem az, hogy mennyire színes a világ – kezdetben szinte semennyire, az oldóanyag nemcsak a határokat áztatta le, de a békét, a nyugalmat és sok esetben magukat a helyieket/épületeket is. Egy biztos csak: a háttérből nem Oswald irányítja a szálakat, bármennyire is látszik bűnösnek. Bár utálja Mikit, gyorsan szövetségesre lel benne. Hisz nem tehet mást, addig nem rúghatja ki Mikit a valóságba, míg az nem talál magának erre alkalmas eszközt – és persze az sem árt, ha közben megmenti a világot. Mert egy hősnek ez a kötelessége. Az elején meg lesz kötve a kezed, és ez többé-kevésbé a későbbiekben is igaz lesz. Az Epic Mickey alapvetően platformer, több csavarral. Elsőként ott van mindjárt a világ kérdése. Ha azt hitted, a Disney univerzum nem tud újat mutatni, meg fogsz lepődni, az Epic Mickey folyamatosan adagolja a gyerekkori emlékek kifacsart verzióját. Nem annyira steampunk, és nem annyira noir, mint amilyennek eredetileg szánták, de még így is egy új és komor élményt kapsz. Olyat, amihez nem feltétlenül tudsz kötődni: az Epic Mickey

Habár az Epic Mickey nem olyan noiros, mint ahogy elsőre tűnt, azért így is borzasztó hangulatos, csak hát a játékmenet...

ADATOK

KIADÓ
Disney Interactive

FEJLESZTŐ
Junction Point

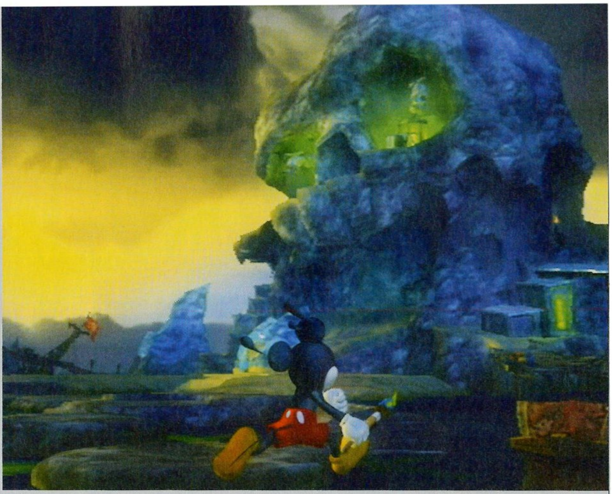
MŰFAJ
platformer

MULTI
nincs

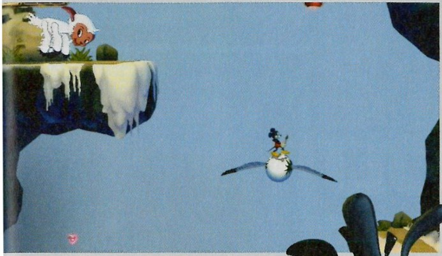
INFO

A játék mögött az a Warren Spector áll, akinek olyan fantasztikus programokat köszönhettünk, mint Wing Commander sorozat, a System Shock vagy a Deus Ex.

Talán az első játék, ahol fegyver helyett ecsetet kell használni. A Wii mellé természetesen ecset alakú kontrollert is lehet kapni



Mickey-vel nemcsak varázslatos világokat, de egészen fura helyeket is meg kell látogatnunk. Ami persze nem baj, hiszen minden szobafestő álma, hogy egyszer átpingálhasson egy hatalmas koponyát



A játék zseniálisan idézi meg a klasszikus Disney-világot, tényleg olyan, mintha a '40-es években ülnénk egy moziban

legnagyobb baja a témaválasztás kapcsán az, hogy józserivel a nagyon korai Walt Disney rajzfilmekből, illetve a manapság is létező Disney parkokból merít, amit európai ember szinte alig ismer. Élvezhetetlen lenne emiatt az Epic Mickey? Korántsem, hiszen egy viszonylag új oldalról közelíti meg a stílust – például találsz majd benne sandbox elemeket, sőt, még a kreativitásod is ki kell használnod. Rettenetesen korlátozva ugyan, hiszen az Epic Mickey világát nem építheted le, és nem is húzhatod újra, viszont ahová kell, oda festéket vagy hígítót fröcskölhetsz. Előbbi értelemszerűen visszahelyezi a dolgokat, utóbbi pedig leáztatja. Ez pedig nemcsak látvány-, hanem játékmenetbeli elem is – az áthatolhatatlannak hitt sziklafal alatti padlót beomlasztva rögtön tovább tudsz jutni, és a korábban lebontott csővezetéktartók visszafestését követően máris akadálymentes kapaszkodót kapsz. Ilyen és ehhez hasonló ötletekből minden pályán akad egy pár, igaz, nem túl sok, ráadásul a festék és az ecset bevethetősége extrémen korlátozott, csakis fix pontokon van értelme a dolognak.

ELFELEDETT OSWALD

Ha azt mondjuk, Oswald, gyaníthatóan nem fogsz kapcsolni. Pedig a nyúl Walt Disney első igazán sikeres karaktere volt. 1927-ben elindult karrierje azonban nem volt hosszú életű, a Walt Disney és a rajzfilmet gyártó Universal közti ellentét miatt a legendás álmodónak egy év után le kellett mondania Oswaldról, elveszítve addigi legszeretettebb szereplőjét. Bár Disney nem roskadt magába, hiszen ekkor már javában Miki egér volt a stílus királya, Oswaldot visszaszerezni a Disney birodalomnak több mint 70 évig tartott – az Epic Mickey az első alkalom 1928 óta, hogy Oswald az eredeti külsejével és jellemével tűnik fel!

DUMBÓ A FEDÉLZETEN

Kifogyni nem fogsz, ahogy a teendőkből sem. Az Epic Mickey a hosszúra nyújtott bevezető után egy központi helyszínre terel. A Mean Street-i város olyan, mint a helyi Moszkva tér: szinte bárhová eljuthatsz róla, de ha épp nincs kedved utazni, elvegyülhetsz a helyiek között. Van itt múzeum, cukrászda, de még mozi is. Küldetésekből akad bőven, a sidequestek száma döbbenetesen magas, szinte minden nevesített Disney karakterre jut legalább 4-5, és ez még csak egy helyszín. A probléma az, hogy ezek – és a főszálhoz kötött történések – gyakorlatilag mindegyike Fedex jellegű, A-ból B-be, esetleg közben még C-be és D-be is el kell menned, sokszor oda-vissza, akár többször is.

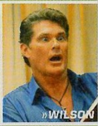
Ami elsősorban azért problémás, mert az egyes területek között mindig kénytelen leszel átsuhanni az átkötő 2D-s részeken. Ezek elsőre – főleg a csak egyszer látott témáknál – döbbenetesen jók, nemcsak hogy jól néznek ki, de hihetetlenül jól ragadják meg a 20-as, 30-as évek Disney rajzfilmjeinek hangulatát, képi világát és elemeit. Ráadásul az itt felszedett filmtekercsek igazi rajzfilmekre, illetve számtalan extrára válthatók be. 2D-s átkötő jelenetekből rengeteg van, de a fontosabb területek közti részek mindig fixek – és mire az Epic Mickey végére érsz, garantáltan legalább félszázszor haladsz át rajtuk. A nagyobb probléma ezzel az, hogy közben a tényleges játékteret jelentő 3D-s terep egyáltalán nem olyan kiemelkedő. Akad pár egészen remek megoldás, ráadásul mindegyik ötletesen néz ki (a Miki egér ajándéktárgyak temetője egészen zseniális), de az itteni festegetési lehetőségek szűkek, az ellenfelekkel való küzdelem pontatlan, korlátozott és nem túl változatos. Ráadásul közben állandóan birkóznod kell a kamerával, ami sem nagy, sem kis tereken nem tud a helyén maradni: vagy semmit sem látsz, vagy állandóan forgatnod kell ahhoz, hogy képben legyél. Mindez még a festegetésre is kihat, sokszor fordul elő az, hogy nem az előtted lévő dolgot, hanem a földet fröcskölöd, hiába nem akadályoz semmi – szimplán nem látsz rá teljesen. Ez pedig egy olyan platformer esetében, ami sokszor követeli meg a pontos ugrásokat, illetve az időzített elrugaszkodásokat, nem éppen előnyös. Pedig az Epic Mickey példaértékűen jól használja ki az alapanyagot: nemcsak a régi, csak és kizárólag a Disney-rajongók által ismert rajzfilmeket dolgozza fel, de sok modern Disney karaktert és helyszínt is felhasznál, ráadásul a temérdek mellékküldetéssel, a felszedhető és kiérdemelhető érmékkel, a megnyitható videókkal és concept artokkal, valamint a sok meseszerű karakterrel igazán felejthetetlen élmény lenne.

De nem az. Az Epic Mickey a feltétlen és kinőhetetlen gyerekkori kötődésű rajongás találkozása a kompromisszumokkal. Éppúgy megvan benne a kósza zsenialitás, mint a fájdalmas középszerűség, így legenda és epikus kaland helyett inkább egy szerethető, de semmilyen téren nem kiemelkedő és főleg nem klasszikus szárnypróbálgatás – de ahogy Ikarosz, úgy Miki egér se tud sokáig a felhőtlen boldogság szintjén maradni.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1768

»Remek ötletek és egy varázslatos világ találkozása az Epic Mickey, azonban a zsenialitás csak a játék néhány elemében kapott teret, így nem egy klasszikust kapunk, csak egy jó játékot.



»WILSON

PRO: Döbbenetesen ötletes 2D-s részek, gazdagon díszített, színes Disney világ…

KONTRA: …hullámzó, a legtöbbször monoton és unalmas küldetésekkel.

»76%«

FORZA EZIO! FORZA!

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

[ÍRTA BATE] **A bejelentést követően szkeptikusak voltunk az ACB-vel kapcsolatban, rókabőrt kiáltva nem hittük, hogy egy év alatt a második részhez méltó új epizódot lehet készíteni. Így utólag töredelmesen bevallhatjuk, hogy tévedtünk, a Ubisoft Montreal megcsinálta, mi pedig csendben tátjuk a szánkat.**

Csak, hogy tisztába tegyük a gyereket: az Assassin's Creed: Brotherhood nem a sorozat harmadik epizódja, hanem „csupán" Ezio kalandjainak a folytatása, lényegében olyasmi, mint a Fallout: New Vegas a posztapokaliptikus univerzumban, összekötő rész a számozott fejezetek között. A Brotherhood így történetileg sokat nem tesz hozzá az Assassin's Creed korábbi részein átívelő nagyobb értetlenül áll a Vatikán közepén, 2012-ben pedig Desmond a kis kompániájával együtt menekül a templomosok elől. Amíg az utóbbiak a „jelenben" éppen Monteriggione falai között találnak menedéket, addig a nemes itáliainak menekülnie kell otthonából, ugyanis a Borgiák nagyon durván rátörik az ajtót. Mario nagybácsi elesik, Ezio vagyona odavész, s ő maga is csak súlyos sebek árán menekül meg az ostromlók elől. Az eszmélés

A Brotherhood az eddigi legjobb Assassin's Creed-epizód, sőt, konzolokon az idei év egyik legjobb játéka. Igazi „Instant get"

eseményekhez, azonban tovább csiszolja Desmond és Ezio karakterét, a játékmenetről nem is beszélve, hiszen a Brotherhoodé a legjobb az eddig megjelent AC-játékok sorában. Jól hangzik, nem igaz?

FONALFELVÉTEL

Akik játszottak a második résszel (mind játszottattok, ugye?) azonnal otthonosan érzik majd magukat a játékban, ugyanis percre pontosan ott vesszük fel a fonalat, ahol a kettes részben letettük. Ezio Rómában éri hősünket: se pénz, se felszerelés, se családi segítség, csak a bosszú marad, és a totális újrakezdés. Ez utóbbi két feladat megoldása vár a játékosra, támogató hátteret, birodalmat kell építeni, és le kell számolni az ellenlábasainkkal. A cél elérése szerencsére nem lesz fáklyásmenet (habár fáklya lesz benne bőven), egy kifejezetten összetett és szerteágazó játékmenetet kapunk, sőt, a Brotherhood tulajdonképpen átlényegült egy sandbox programmá, ahol a központi történet végigvitele mellett számos megoldandó feladat vár még ránk, és gyakorlatilag szabad kezet kapunk, azzal és akkor foglalkozunk, amivel és amikor akarunk.

MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET

A játék ezúttal egyetlen helyszínnel operál, Rómával, azonban aki húzná a száját, hogy korábban több várost is meglátogathattunk, annak megsúgom, hogy Róma hatalmas, azaz jobban mondva, Róma HATALMAS – több, egymástól elkülönülő, kinézetben is eltérő kerületre oszlik, és még az agglomeráció egy része is bejárható. A játéktér mérete bőven felülmúlja a második részben helyet kapó Velence alapterületét, bejárni az egészet embertelenül hosszú idő, és nagy megkönnyebbülésünkre ezt érzékelték a fejlesztők is, így ezúttal már lovakkal is közlekedhetünk a városon belül (egyetlen füttyentés, és máris mellettünk terem egy paripa), sőt, a település alatti csatornarendszert is használhatjuk

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal/Ubisoft Annecy

MŰFAJ
sandbox akciójáték

MULTI
van

INFO

A játék zenéjét ismét az a Jesper Kyd szerezte, akinek az előző két rész muzsikáit és a csodálatos Hitman zenéket is köszönhettük.

Leonardo cimboránk felbukkan a legújabb epizódban is, és ismét ellát minket néhány hasznos fejlesztéssel...

A játék egyik legérdekesebb újdonsága, hogy most már bármikor kiszállhatunk az Animusból, hogy Desmonddal nyújtózzunk egy kicsit

A játék ezúttal sem spórol az erőszakos jelenetekkel, Róma sem az a nyugodt város, ahogy mostanában ismerjük

a gyorsabb közlekedésre. Ez utóbbi esetében a város különböző pontjain található lejáratokat „zsupszkulcsként" használva utazhatunk villámként a fix pontok között – persze csak akkor, ha megvásároltuk és felújítottuk ezeket a lejáratokat.

Bizony ám, vásárolni és felújítani kell, akárcsak Monteriggione esetében, csak ezúttal jóval nagyobb léptékben. A kezdőtőkét Machiavellitől kapjuk a játék elején, és nemcsak csatornalejáratokat lesz lehetőségünk a tulajdonunkba vonni, de kovácsok, szabók, lovardák, orvosok, műkereskedők és bankok várják, hogy újranyissuk és felújítsuk a telephelyeiket, sőt, mindenféle római épületeket is megvásárolhatunk (igen, a Colosseumot is). Minél több üzlet és egyéb porta van a birtokunkban, annál több pénz vándorol idővel a zsebünkbe (konkrétan húszpercenként). Szerencsére a dolog azért nem olyan egyszerű, hogy csak végigszaladunk Rómán és megveszünk mindent, ami az utunkba kerül. A várost a Borgiák uralják, és addig nincs lehetőségünk a saját üzleteink megnyitására, amíg az egyes kerületeket fel nem szabadítjuk az ellenfél nyomása alól. Ahhoz, hogy egy-egy területen megtörjük az ellenlábasaink uralmát, meg kell keresni a városszerte elszórt Borgia-tornyokat, el kell tenni láb alól az éppen ott állomásozó Borgia-kapitányt, majd ha ezzel megvagyunk, akkor fel kell mászni a magasba, és nemes egyszerűséggel fel kell gyújtani az egész kócerájt. Letudván a rombolást, a torony hatósugarában felszabadul Róma és annak lakossága, mi pedig kedvünk szerint vásárolhatjuk az épületeket és nyithatjuk meg a később kellemes hasznot hozó épületeket. Toronyból és üzletből pedig akad jó pár Róma-szerte, így ha csak ezzel kívánunk foglalkozni, már akkor simán eltöltöttünk négy-öt órát a játékkal. Szerencsére a Brotherhoodban nem csak ezzel lehet pepecselni, hiszen van itt néhány frakció, akik szintén el fognak látni minket egynéhány küldetéssel.

HARMADIK RÉSZ...?

A legújabb pletykák szerint könnyen elképzelhető, hogy egy év múlva ilyenkor már javában az Assassin's Creed harmadik részével fogunk játszani. A PC Guru szerkesztősége sem tartja elképzelhetetlennek a dolgot, és Desmond erőteljesebb Brotherhoodos megjelenéséből arra következtetünk, hogy a trilógia harmadik darabjában már teljes egészében ő fogja játszani a főszerepet, és a cselekmény végig 2012-ben fog játszódni. Meglátjuk, igazunk lesz-e...

AZÉRT VANNAK A JÓ BARÁTOK

A játékban nemcsak az a cél, hogy hatalmas vagyont halmozzunk fel, de meg is kell szilárdítani a hatalmunkat a városban, ez pedig nem megy segítőkész csatlósok nélkül. Éppen ezért kell lepaktálni az AC2-ből már ismerős frakciók mindegyikével, először a kurtizánokkal, aztán a zsoldosokkal, és végül a tolvajokkal is. Az egyes „céhek" bizalmát egy-egy küldetés megoldásával nyerhetjük el, felújíthatjuk a bázisaikat, és ha már így összebútoroztunk velük, bármikor beugorhatunk hozzájuk mellékküldetésekért, akad nekik bőven, unatkozni nem fogunk mellettük. Ami hatalmas újítás a második részhez képest, hogy az egyes frakciók nem képviselik magukat a város minden szegletében, egy-egy kerületben csak akkor jelennek meg, ha vásárolunk nekik egy saját épületet. Ha ezt megcselekedjük, akkor ők beköltöznek a negyedbe, feltűnnek az utcákon, és bármikor a rendelkezésünkre állnak. Az egyes épületek bármikor átruházhatók egyik frakcióról a másikra, így ha épp harcos zsoldosokra van

Az igazság az Assassin's Creed mögött

ISMERETLEN IDŐ
Az első civilizáció tagjai módosítják a Föld élővilágának génkészletét, minek következtében megjelennek az első emberi lények.

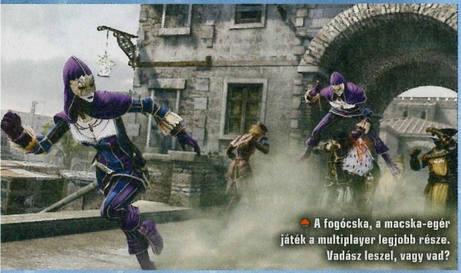
I.E. 1600
Mózes valószínűleg birtokolta a Tudás Botját (Piece of Eden, The Staff), és ezt arra használta, hogy kivezesse a zsidókat Egyiptomból.

i.e. 1600 | i.e. 1400 | i.e. 1200 | i.e. 1000 | i.e. 800 | i.e. 600 | i.e. 400 | i.e. 200

ISMERETLEN IDŐ
Egyelőre ismeretlen körülmények között az egyik embernőstény hozzájut a Tudás egyik Almájához (Apple of Eden), és ennek következtében felismeri a környezetének pontos mibenlétét. Mivel egyedül van és fél, az Alma segítségével fölébreszt egy másik embert. Tetteik később a bibliai Ádám és Éva történeteként kerülnek be a köztudatba. A kiűzetés nem volt más, mint forradalom, az emberek föllázadtak az őket igába hajtó első civilizáció tagjai ellen.

I.E. 1190
A trójai háborút valószínűleg az egyik Tudás Almája miatt indították. Érosz dobta az aranyalmát az ünneplő tömeg közé Tetisz és Peleusz esküvőjén.

1190
Hasszán vezetése alatt az asszasszinok új taktikával veszik fel a küzdelmet ellenségeikkel szemben. Bár a céh továbbra is titkos, jelenlétük és szándékuk nem rejtett többé.

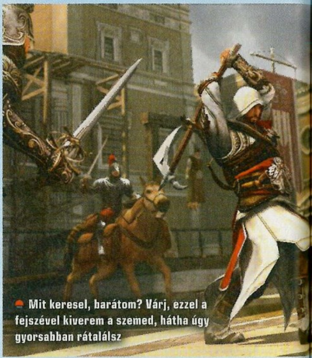

A fogócska, a macska-egér játék a multiplayer legjobb része. Vadász leszel, vagy vad?

Az első két részben csak akkor pattantunk nyeregbe, ha nagyon muszáj volt, de a Brotherhoodban a paripánk lesz az egyik legjobb barátunk

szükségünk, nem bájolgó útszéli pillangókra, akkor csak cserélünk, és máris parancsfogadásra készen várnak ránk az amúgy igencsak hatékony haramiák. Ha pedig már kitértünk a segítőkre, akkor nem mehetünk el szó nélkül Leonardo Da Vinci mellett sem, aki szintén visszatér, s habár ezúttal nem olyan aktív részese a központi cselekménynek, semmiképp nem szabad őt hanyagolni, hiszen tőle kapjuk a játék legélvezetesebb küldetéseit, ahol mindig az igazi bérgyilkos melón, a lopakodáson és a megbúváson lesz a lényeg. A feladatok nem mindig egyszerűek, de megéri bajlódni velük, ugyanis Leonardo szinte minden esetben tartogat valamilyen meglepetést, a legtöbb hasznos tárgyunkat és képességünket ezúttal is tőle fogjuk beszerezni.

TESTVÉRISÉG

A legújabb Assassin's Creed alcíme nem véletlenül Brotherhood (testvériség), ugyanis Ezio csakis akkor képes végleg legyőrni a Borgia hatalmat, ha megalakítja a saját frakcióját, ami nem más, mint a bérgyilkosok céhe. A fő szál egy adott pontjától lehetőségünk lesz a Borgia hatalom által üldözött/bántalmazott embereket (őket külön ikon mutatja majd a térképen) a saját zászlónk alá toborozni, és ezek az

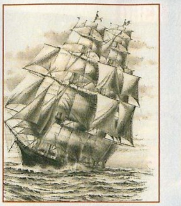

Mit keresel, barátom? Várj, ezzel a fejszével kiverem a szemed, hátha úgy gyorsabban rátalálsz

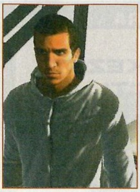
újonnan verbuvált bérgyilkosok nemcsak hogy a segítségünkre lesznek (elkaphatják az előlünk menekülőket, közbeavatkoznak, ha komoly túlerővel találjuk szemben magunkat), ha hívjuk őket, de Európa-szerte (Firenzében, Londonban, Franciaországban vagy épp Portugáliában) küldetésekre küldhetjük őket, hogy ott is rendet rakjanak, ahová a mi kezünk már nem ér el. Ahogy nő a hatalmunk Rómában, úgy növelhetjük a testvériségünkbe szervezett emberek számát, akik minden egyes sikeres küldetés után tapsztalati pontokat kapnak, amit aztán mi kedvünk szerint költhetünk mondjuk a „páncélzatukra", a képességeikre vagy a fegyvereikre. A játék ezen része lényegében egy Assassin Manager, tehát a kiosztott küldetéseik számunkra nem hoznak aktív játékélményt, de azért remek érzés látni, ahogy egyre több ember felett rendelkezünk, ahogy követik a parancsainkat, megoldják a küldetéseiket (a siker nem mindig garantált, egy-egy akció akár a katona(in)k halálával is végződhet), és ahogy a folyamatos fejlődésnek köszönhetően komoly bérgyilkossá válnak. Olyan ízt kölcsönöz ez a játéknak, amihez foghatót nem nagyon éreztünk még eddig videojáték kapcsán.

Ezio meglehetősen látványosan adja a Borgiák tudtára, hogy nem igazán szívleli őket

1209
Az Altair által képzett követek szétrajzanak a világ eddig kevésbé ismert részei felé is, hogy elvigyék mesterük frissen szerzett tudását. Mint kiderül, a templomosok ugyanezt teszik, és ezzel megkezdődik a Föld befolyásolásáért indított küzdelem.

1307. OKT. 12.
18 iratokkal és relikviákkal dugig pakolt templomos hajó bont vitorlát ismeretlen célok felé. Az Abstergótól szerzett bizonyítékok alapján a flotta kilenc párra oszlott, eddig három úticél vált ismertté: Velence (Olaszország), Új-Skócia (Kanada) és Lisszabon (Portugália).

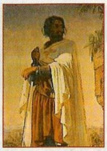




2012. SZEPT. 1.
Desmond Miles először használja az Animust.

200 400 600 800 1000 1200 1400 1600 1800 2000 2200

1119
Bár már évezredek óta léteznek, most először kezdik el templomosokként emlegetni a titkon az első civilizáció által hátrahagyott relikviákat őrző és kutató rendet.



1307. OKT. 13.
Franciaországban IV. Fülöp letartóztatja Jacques de Molay-t és hatvan templomos társát. Bár őket kivégzik, sokan megmenekülnek a rend tagjai közül, és innentől titokban szerveződnek tovább.

2012. AUG. 27.
Az Abstergo vállalat Animus szoftvere eléri az 1.28-as verziószámot.

2012. SZEPT. 2-8.
Warren Vidic és asszisztense, Lucy Stillman Desmond genetikus memóriájában kutat a Tudás Almájának (Apple of Eden) holléte után.

És ez még csak a jéghegy csúcsa, hiszen az újdonságok listája csak egy meglehetősen hosszú papírra férne ki. A teljesség igénye nélkül említenénk például a végre kihívást is biztosító, új kombókkal és animációkkal dúsított harcot, az új fegyvereket (pl. számszeríj), a teljesen új ellenfeleket Romulus követőinek a képében, a profibb lovas küzdelmet, az okosabb, taktikusabb ellenfeleket, hogy a leölt öröktől végre egy csomó zsákmányt szerezhetünk, hogy a boltokban végre tényleg változatos fegyverkínálatból csemegézhetünk, és hogy lehetőségünk van még az üzleteken belüli kereskedésre is (mivel csak így nyithatunk meg igazán extra pengéket és egyéb okosságokat). Ezenfelül most már bármikor kedvünk szerint felállhatunk az Animusból, hogy 2012-ben Desmonddal kalandozzunk egy kicsit. S ha ez még nem lenne elég, akkor ott vannak a visszatérő elemek is, a galamboktól „beszerzett" bérgyilkosküldetések, felkutathatjuk a 16-os alany újabb rejtvényeit, feltárhatunk sírkamrákat, összeszedhetünk egy újabb különleges páncélt, ismét kergethetünk tolvajokat és futárokat, gyűjthetünk tollakat és zászlókat, és becserkészhetjük a városszerte elbújtatott kincsesládákat. Csupa-csupa olyan elem, ami még színesebbé, még tartalmasabbá, még hosszabbá, és ami a legfontosabb, még élvezetesebbé teszi a játékot. S ugye eddig még csak a single-player részről szóltam...

FREE DLC A UBITÓL!

Lapzártánkkal egy időben érkezett a hír, hogy az Assassin's Creed: Brotherhood első DLC-je teljesen ingyen lesz elérhető a játékosok számára. A The Animus Project Update 1.0 névre hallgató letölthető tartalom a multiplayer módot fogja bővíteni egy új játékmóddal és egy új helyszínnel. A pálya érdekessége, hogy Mont Saint-Michelben kapott helyet, ami egy vár Franciaországban, így a korábbi pályáktól teljesen eltérő helyszínt kapunk a csomagban.

DEBÜTÁL A MULTIPLAYER

Habár korábban azt hangoztattuk, hogy egy Assassin's Creed típusú játéknak semmi szüksége multiplayer módra, a tesztet követően úgy finomítanánk a véleményünket, hogy a többjátékos mód egyáltalán nem vált a végső produktum kárára. A single-kampánnyal ellentétben itt az ellentétes oldalon állunk, azaz a templomosokat takaró Abstergo ügynökeként lépünk az Animusba, hogy ott tökéletes kiképzést kapjunk az assassinok ellen – ez lenne tehát a multiplayer, az Abstergo gyakorlópályái. A lényeg természetesen itt is a gyilkoláson van, a Wanted játékmódba maximum nyolc játékos csatlakozhat be, és számunkra a cél minden esetben ugyanaz: egy adott egyént, valamelyik másik játékost kell levadászni a játéktéren. Természetesen nem látjuk pontosan, hogy a célszemélyünk hol is van, csak egy nagyjábóli helyzetet kapunk a radarunktól, és arra kell keresgélnünk. Ha a célszemély közelébe jutunk, őt értesíti a program, és jó esetben menekülésbe kezd, amit mi persze azonnal kiszúrunk a tömegben, és indulhat is a vadászat. Az igazán szép az a dologban, hogy eközben valaki számára mi is célpontok vagyunk, tehát ha elkezdünk valakit üldözni, akkor mi is felfedjük magunkat a ránk leső egyén előtt, és ebből igen kemény és szórakoztató macska-egér játékok is összejöhetnek. Ennek a mókának a továbbfejlesztett változata az Alliance, mikor már nem egyedül, hanem egy, a gép által kisorsolt társunkkal indulunk egy másik duó nyomába. A nagy kergetőzésben persze lehetőség van a hárításra, becsapódó kapukon suhanhatunk át, használhatjuk a gyors menekülést szolgáló darukat, elbújhatunk a klasszikus AC-menedékek segítségével, de egy jól irányzott csapással akár meg is lephetjük az ellenfelünket. A mókához kilenc különböző kasztot választhatunk, egyedi fegyverrel és animációkkal, és természetesen a teljesítményünket a program pontozza, így adott a fejlődés, ami új képességet és eszközöket biztosít a számunkra, és ezekkel természetesen növeljük az esélyünket a túlélésre és az újabb pontok begyűjtésére. Nem azt mondom, hogy ez a világ legjobb többjátékos módja, de kellemes felüdülés a sok egykaptafa multimód mellett, könnyedén szerelembe lehet esni vele, ami újabb és újabb izgalmas játékórákat jelent.

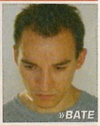
UBISOFT FOR PRESIDENT!

Nehéz nem szuperlatívuszokban beszélni az Assassin's Creed legújabb fejezetéről. A játékmenet tovább bővült és javult, hihetetlen élményt és csak a single player rész 20+ játékórát biztosít. A multiplayer működik és élvezetes, és akkor még nem beszéltünk az elképesztő látványról, Jesper Kyd libabőrnöveszto zenéjéről és az egész programot belengő fantasztikus hangulatról. Nem gondoltuk volna, hogy egyévnyi fejlesztést követően überelni lehet az Assassin's Creed második részét, de a Ubisoft Montrealnak sikerült, és mi most fejet is hajtunk előttük. Na meg várjuk a harmadik részt...

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/1921

»Az eddig készült legjobb Assassin's Creed epizód, köszönhetően a tovább csiszolt és sandbox játékmenetnek, továbbá az új fejlesztéseknek. És még itt a multi is...



»BATE

PRO
Jelenleg az egyik legösszetettebb játék a piacon, hihetetlen hangulattal és játékélménnyel.

KONTRA
Igazából semmibe nem sikerült komolyabban belekötni...

»95%«

MEGÉRKEZETT A KINECT!

MOZGÁSBA LENDÜLÜNK!

[ÍRTA BATE] **2010 novembere jeles dátum a videojátékok történetében, hiszen megjelent a Kinect, a Microsoft mozgásérzékelős szenzora, amely egy kisebb forradalom keretében egy egészen új területre kalauzolja a játékosokat. Kipróbáltuk mi is, úgyhogy: teszt!**

Habár a mozgáson alapuló játékélmény a Nintendo Wii és a PlayStation Move óta már egyáltalán nem számít kuriózumnak a játékvilágban, azért a Kinect hadrendbe állítása után, és a játékkal töltött első órák élménye alapján az ember hajlamos tátott szájjal állni a konzol előtt, és hatalmas lelkesedéssel azt ecsetelni, hogy „ez kérem űrtechnika"!

INFO

A Kinect az Xbox 360 legújabb kiegészítője, amely egy merőben új, kontroller nélküli, a testtel és a végtagokkal irányítható játékvilágot hoz el a felhasználók számára. A kiegészítő 2010. november 10-től vásárolható meg Magyarországon.

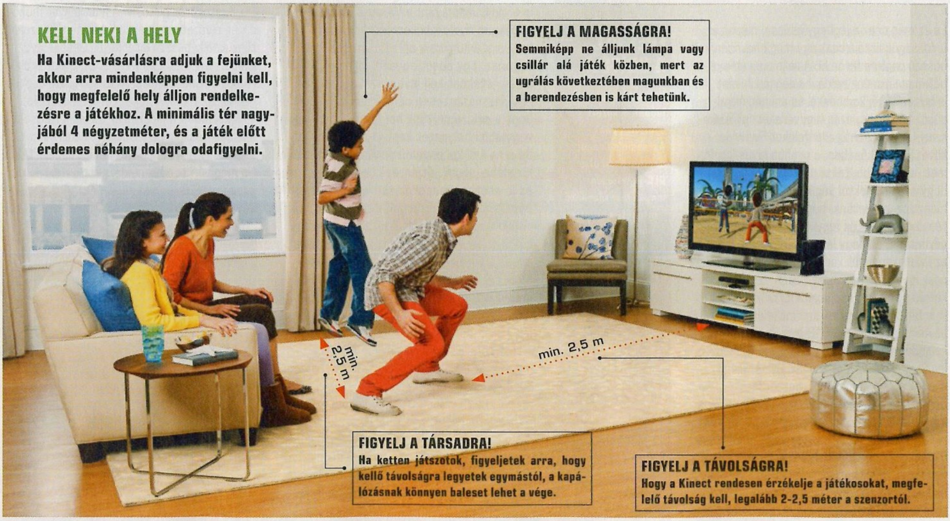
AZ ELSŐ LÉPÉSEK

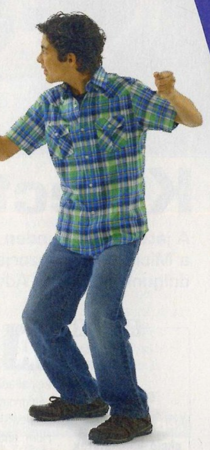
A Kinect működtetéséhez természetesen szükségünk lesz egy Xbox 360-ra. Az, hogy a régi változat, vagy az újabb Slim kiadás van-e a birtokunkban, teljesen mindegy, a két verzió esetében csupán annyi a különbség, hogy amíg a Slim képes önmagában árammal ellátni a Kinect szenzort, addig erre a régebbi típusok nem alkalmasak, így a Kinect-csomagunkban található extra tápppal az érzékelőt rá kell dugnunk egy külső hálózati forrásra is. Ha ezzel megvagyunk, nem kell mást tenni, mint bekapcsolni a konzolt, frissíteni az Xbox 360 dashboardját a november eleje óta elérhető új update-tel (ehhez természetesen internetkapcsolat szükséges), aztán csinálni egy kis szabad teret. Bizony, a Kinect egyetlen komoly „hátránya", hogy helyigényes, ami konkrét számokba öntve annyit tesz, hogy a tv és a szenzor előtt lennie kell legalább 4 m² szabad helynek. A játékos(ok)nak optimálisan a Kinecttől 2-2,5 méterre kell elhelyezkedni, és ahhoz, hogy valóban élvezhető játékélményben legyen részünk, oldalirányban is szükséges legalább 2 méter hely, ami két felhasználó esetén (az esetleges „balesetek" elkerülése végett) hatványozottan növekszik – éppen ezért érdemes a nappaliba telepíteni a készüléket, vagy úgy átrendezni a konzolt is rejtő szobát, hogy egy esetleges Kinect-party esetén ne bútortologatással kelljen kezdeni a játékot.

A Kinect a jövő, amit már most a kezünkben tarthatunk. Egyben egy teljesen új irány is a videojátékok világában

AZ ELSŐ MOZDULATOK

Ha a szobában már minden készen áll, akkor jöhet a Kinect megismerése. A frissített Xbox automatikusan érzékeli a rá kötött szenzort, és el is magyarázza nekünk a készülék használatát. A konzolt elindítva a hagyományos kezelőfelületre jutunk, azonban ha integető mozdulatot végzünk (az átlagosnál picit lassabban), akkor átkerülünk egy új menübe (Kinect Hub), ahol lehetőségünk lesz a kezünkkel, illetve a hangunkkal irányítani az Xboxot. A végtagokkal történő navigálás egyelőre nem olyan gyors és simulékony, mint ahogy azt Steven Spielbergék a Különvéleményben megálmodták, de pár perc





használat után hozzászokunk a metódushoz, és teljesen egyértelmű lesz, hogy a kezünkkel nyúlunk a „gombok" után, ugyanakkor még napok múltával is kellemesen futurisztikus érzés, hogy csak a végtagjainkat mozgatva kezeljük a menürendszert. A már említett hangfelismerés csak az angol nyelvet „érti", de a gép simán megküzd a magyar akcentussal is. Csupán hangosan ki kell mondanunk, hogy Xbox (ejtsd: ekszboksz), és máris láthatóvá válik egy kisebb menü, ahol választhatunk a további „hangos" opciók között (play disc, video kinect, stb.) Elsőre persze az is fura, hogy beszélünk a gépünkhöz, de ha egy kicsit gyakoroljuk a dolgot, akkor ez a megoldás is igen gyorsan természetessé válik.

Ami roppant érdekes még, hogy a Kinect nemcsak látja és hallja a felhasználókat, de fel is ismeri őket. Egy külön menüpontban elindíthatjuk a Kinect ID programot, ami elvégeztet velünk egy számos elemből álló mozdulatsort, majd ha ezzel megvagyunk, akkor tárolja a beolvasott adatokat, és innentől már nem kell azzal bajlódnunk, hogy betöltsük a profilunkat, a szenzor szinte azonnal felismer minket, és már „csatolja" is hozzánk a Kinect ID elején megadott játékosprofilunkat, a hozzá tartozó avatarral együtt. Ez persze nemcsak jól hangzik, de hasznos is, ugyanis több embert is „beolvastathatunk" a Kinecttel. És itt jön a hatalmas előny, hiszen így játék közben már nem kell ki-be lépegetni, ha egy második fél is csatlakozni akar a mókához, csak megjelenik a Kinect látókörében, és a gép már tölti is be az adott személy profilját. Mondtuk, hogy űrtechnika.

KINECT CSOMAGOK A BOLTOKBAN

1. CSOMAG: XBOX 360 4 GB BUNDLE

ÁRA: 90 000 Ft

Kezdő Xbox 360 csomag. Kinect szenzor, Kinect Adventures játék, X360 Slim 4GB-os winchesterrel, 1 db kontroller, headset.

2. CSOMAG: KINECT BUNDLE

ÁRA: 42 000 Ft

Kezdő csomag Xbox 360-nal már rendelkező játékosok számára. Tartalma: Kinect szenzor, Kinect Adventures játék.

3. CSOMAG: XBOX 360 250 GB BUNDLE

ÁRA: 105 000 Ft

Haladó X360 csomag. Kinect szenzor, Kinect Adventures játék, X360 Slim 250 GB-os winchesterrel, 1 db kontroller, headset.

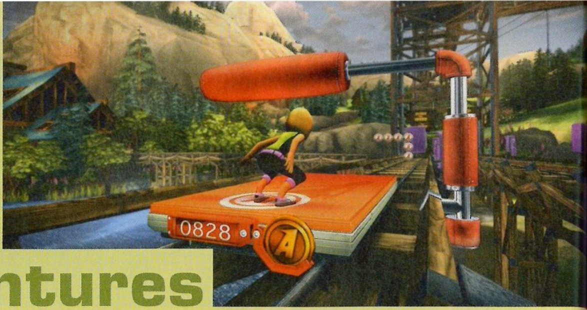
JÁTÉK, ÉLMÉNY

Arról már volt szó (PC Guru 2010/10), hogy a Kinect elsősorban nem a hardcore játékosok igényeit igyekszik kielégíteni, azaz nincs lehetőségünk arra, hogy igazán komoly FPS-eket, TPS-eket és egyéb játékokat irányítsunk vele. Ez viszont korántsem jelenti azt, hogy ne lehetne jól szórakozni a Kinectre készült játékokkal (ezek egy részét lásd a következő két oldalon). A lényeg ugyanis abszolút a szórakozáson van, méghozzá a társas/csoportos szórakozáson, valahogy úgy, mint a Guitar Hero-játékok esetében, csak ezúttal gitár nélkül. A Kinecttel játszani ugyanis élmény, és nemcsak azért, mert érdekes az új technika, hanem mert a Kinect debütálásától elérhető programok szórakoztatóak, legyen szó akár a képernyőn megjelenő táncmozdulatok utánzásáról (Dance Central), a pingpongról, a bowlingról vagy a gerelyhajításról (Kinect Sports), esetleg éppen az őrült vadvízi kalandokról vagy a légüres térben való lebegésről (Kinect Adventures). A játékok pedig azért szórakoztatóak, mert a Kinect szenzor tökéletesen működik. Valóban látja, felismeri és feldolgozza a mozdulatainkat, nemcsak síkban, de térben is. Érzékeli, ha mozgatjuk a fejünket, ha felugrunk, ha leguggolunk, ha előrelépünk vagy hátra, de azt is tökéletesen „érti", hogyha a kezünket előrelendítjük, ha behajlítjuk a térdünket, vagy csupán a csípőnket mozgatjuk. A Kinect tehát pontos és érzékeny, a képernyőn az esetek 95%-ában az történik, amit mi a mozdulatainkkal kívántunk elérni, és ugyan néhány program esetében észlelhető némi lag (késés a valódi mozdulat és a játékban látható esemény között), ez valójában szándékos a folyékony és élvezetes játékélmény érdekében (lévén hogy ha minden 100% pontosan a valós időben történne, a játékos elvesztené a kontrollt a program felett).

A Kinecttel játszani egyedül is szórakoztató, de igazán akkor fogjuk jól érezni magunkat, ha a barátaink is becsatlakoznak a szoba közepén végbemenő táncba, kalimpálásba és ugrándozásba. Ez persze egy hardcore játékos számára meglehetősen idegen dolognak tűnhet, de jobb esetben csakis addig, amíg ki nem próbálja az ember. A Kinect ugyanis nem a feszült figyelemről, a taktikázásról, a pontos célzásról és a minél jobb statisztikákról szól, hanem a mozgásról és az önfeledt kikapcsolódásról, amelyhez nem kell semmilyen játékos előismeret, nem kell tudni kezelni a kontrollert, így bárki (kicsi és nagy egyaránt) becsatlakozhat a játékba, semmilyen komolyabb játékos előismeret nem szükséges az eredményességhez. A hardcore játék és a mozgalmas kikapcsolódás pedig tökéletesen megfér egymás mellett. Remek példa erre Chris kollégánk, aki ugyanolyan lelkesen számolt be a Kinect Sports nyüstölése után szerzett izomlázáról, mint a BF:BC2-ben szerzett legjobb eredményeiről. A Kinect a jövő, ami már itt van a kezünkben, továbbá egy teljesen új irány a játékok világában. Egy olyan irány, amit mindenképpen érdemes kipróbálni. Aztán lehet dönteni, hogy neked tetszik-e annyira, hogy beszerezd, avagy sem.

Csak egy apró integető mozdulat, és a Kinect máris akcióba lép, felismeri a felhasználót, és a mozdulatainkkal navigálunk

Xbox Live Gold előfizetőknek jár a Video Kinect is, amivel videochatelhetünk, vagy akár közösen filmet nézhetünk a többi kinectes cimboránkkal



Kinect Adventures

A játék, amit minden kinectes ki fog próbálni, hiszen a program alapból jár a Microsoft szenzorja mellé. Szerencsére nem csak egy demólemezzel van dolgunk, a Kinect Adventures egy remek induló minijáték-gyűjtemény.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Good Science Studio

MŰFAJ
akció-kalandjáték

MULTI
4 fő

INFO

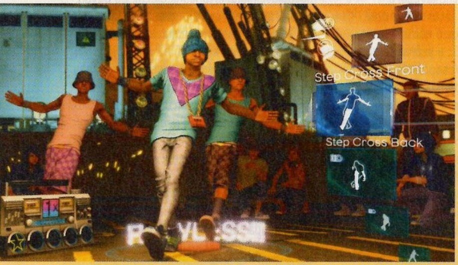
A Kinect Adventures jár minden egyes Kinect mellé, így azonnal tökéletes bepillantást enged a szenzor mechanikájába.

A Kinect Adventures öt minijátékkal várja a felhasználókat, egyrészt van a csónakos vadvízi kaland, egy akadálypálya, amin egy kis kocsival kell végigrombolni, egy űrállomás, ahol „légüres térben" kell mozognunk, lesz egy akvárium, ahol a betörő víz ellen kell küzdenünk, illetve van egy olyan minijáték, ahol felénk száguldó labdákat kell villámgyors reflexekkel lecsapni. Történet, összefüggés nem nagyon van a játékban, de ez nem is hiányzik belőle, hiszen a cél az, hogy meg- és kiismerjük a szenzort, illetve hogy jól szórakozzunk, erre pedig tökéletes a Kinect Adventures. Az öt játéknak nagyjából nyolcvan variációja található meg a korongon (igaz, ezek jobbára csak a pályák felépítésében térnek el), ezeket különböző minikalandokba csoportosítva játszhatjuk végig, a feladat pedig nemcsak az, hogy végigteperjünk az egyes szakaszokon, de oda kell figyelnünk a pontgyűjtésre is. A Kinect Adventures játszható egyedül vagy akár ketten is, egymásnak vállvetve, olykor pedig egymás ellen versenyezve – talán mondanunk sem kell, hogy ez a megoldás a legkézenfekvőbb, ugyanis sokkal viccesebb ketten kapálózni a nappali közepén, mint ha egyedül vágnánk neki a kalandnak. Maga a program amúgy a Kinect teljes érzékelési tartományát kihasználja, az egyes pályákon mind síkban, mind térben, fel és le, jobbra és balra is mozognunk kell, és igénybe lesz véve külön-külön a lábunk és a kezünk is, így a játék rendesen megmozgat, a társaságában töltött délutánt jó eséllyel egy kis izomláz fogja követni. Habár a játék szórakoztató, hosszú távon egy kicsit repetitív, köszönhetően az öt minijáték nem túl ötletes variációinak – ebből következően nem ez lesz a kedvenc Kinect játékunk, de ne feledjük, a program lényegében ingyenes, és arra, hogy megismerjük a Kinectet, nagyjából tökéletes.

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO	KONTRA
Alapból megtalálható a Kinect csomagban, gyorsan betanulható és szórakoztató.	Az öt minijáték kicsit kevéske, és hiába van 80 variációja a pályáknak, a játék így is repetitív.

»80%«



Dance Central

A Harmonix először csúcsra járatta a ritmusjátékok műfaját, majd a Kinect megjelenésével egy időben megalkotta a szenzorhoz kapható egyik legprofibb játékot.

Táncos játékok eddig is elérhetőek voltak konzolra, de a Dance Central mindenképpen forradalom a „műfajon" belül, hiszen már nem egy szőnyegen kell a megfelelő helyekre lépkednünk, hanem a Kinectnek köszönhetően a játék valódi táncmozdulatokat vár el tőlünk. A programban összesen 32 számra rophatjuk a nappaliban, több mint 100 mozdulat alkotja a repertoárt, és több nehézségi fokozaton vághatunk neki a kihívásoknak – ez utóbbi pedig lesz dögivel, ugyanis komolyabb nehézségi fokozaton már nagyon oda kell figyelni a ritmusra, és bizony a Kinectet sem lehet átverni.
Ha nem a megfelelő időben hajtjuk végre a kívánt mozdulatokat (amelyek kezdetben egyszerűek, majd egyre durvábbak lesznek), akkor bizony nem jár pont a teljesítményünkért. A játékélmény felépítése viszonylag egyszerű, kiválasztjuk a nekünk tetsző nótát, ezt begyakorolhatjuk, aztán nyomhatjuk élesben is, maga a játékmenet pedig úgy néz ki, hogy a képernyőn megjelenik egy figura, akit lényegében "utánoznunk" kell. A képernyő jobb oldalán már előre látjuk, hogy milyen mozdulatok következnek, így ha már szerzünk egy kis rutint, megismertük a táncokat, akkor igazán profi produkciókat adhatunk elő (sőt, minden „pályán találkozhatunk freestyle résszel, ahol kedvünk szerint bohóckodhatunk a szenzornak). Leírva ez nem tűnik nagy forradalomnak, sőt, azt gondolhatnánk, hogy teljesen értelmetlen a tv-nek táncolni, de korábban ugyanezt mondta mindenki a Guitar Heróról is. A Dance Centralban azonban van élet, ritmus, valódi kihívás, és bizony hatalmas szórakozási faktorral bír, ahogy végigvisszük az egyes produkciókat, vagy ahogy a barátainkat figyeljük, ahogy épp egy szexi táncot nyomnak le a szobánk közepén. Szóval söpörjétek félre az ellenérzéseiteket, és tegyetek egy próbát, nem bánjátok meg.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Harmonix

MŰFAJ
„táncszimulátor"

MULTI
2 fő

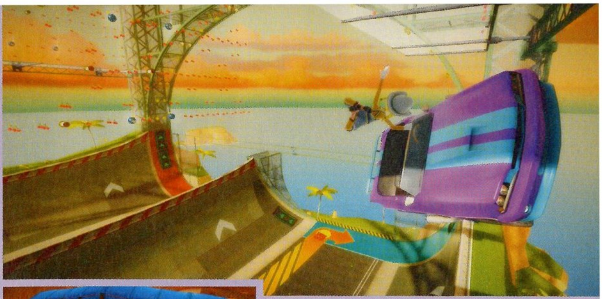
INFO

A Harmonix lassan tíz éve alakult fejlesztőcsapat, akik a Guitar Hero játékokkal robbantak be a igazán a köztudatba. Miután az Activisionnek felfuttatták a címet, átigazoltak az EA-hez, hogy elkészítsék a GH-széria legnagyobb riválisát, a méltán híres Rock Band-sorozatot.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

PRO	KONTRA
Igazi táncélmény, remek számok és valódi kihívás több fokozaton. A hangulatról nem is beszélve.	Azért egy kicsit több számot pakolhattak volna az alapkiadásba.

»92%«



Joy Ride

Autóverseny, amit kontroller nélkül kell irányítani? Elég hülyén hangzik? Az is, de valójában ez a legjobb benne.

A Joy Ride kapcsán az egyik legfontosabb szabály, hogy felejts el mindent, amit alapból egy autóversenytől várnál – itt ugyanis jó eséllyel semmit nem kapsz meg belőle. A Kinect első autós programja az abszolút arcade-szórakozás, ahol még arra sincs lehetőséged, hogy lassíts vagy gyorsíts – mert erre ugyebár nincs normális mozdulat. A versenyek tehát csupán a száguldásról, a megfelelő időben való kanyarodásról, a jó időben elfőtt turbóról és a levegőben végrehajtott mindenféle trükkökről szólnak. Az irányításhoz csak néhány mozdulatot kell betanulni (a kéz hátrahúzása, majd előrelökése a turbó, forgás a kanyarodáshoz, mindenféle vad kalimpálás a bónusz pontokat érő trükkök kivitelezéséhez), aztán már csak arra kell figyelni, hogy bevedd a pálya íveit, illetve hogy lehetőleg az ellenfelek előtt érj be a célba. A meglehetősen egyszerű játékmenetet a különböző versenyvariációk dobják fel (sima futam, fegyvereket is bevető száguldás, trükkökre épülő pályák, rombolás és repülés), sőt, akár nyolcfős online meccsekben is részt vehetünk. A Joy Ride egy színes őrület, kevés mozdulattal és egyszerű, de lényegében nagyszerű hangulattal, könnyed kikapcsolódásnak teljesen megfelel.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

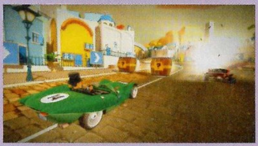
FEJLESZTŐ
BigPark

MŰFAJ
autóverseny

MULTI
8 fő

INFO

A BigPark egy teljesen új keletű fejlesztőcsapat, akiket a Microsoft azért hozott létre, hogy játékokat fejlesszenek a Kinect mellé. Első játékuk a Joy Ride, egy meglehetősen sajátos autóverseny.

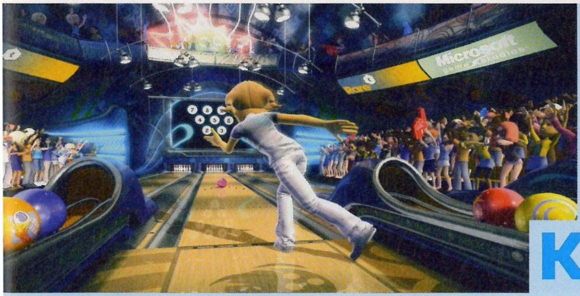


GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO
Változatos pályák és versenyek, hihetetlenül egyszerű irányítással párosítva.

KONTRA
Igen fura autóverseny-hibrid, nem kifejezetten autóverseny-fanatikusoknak.

»75%«



Kinect Sports

Nem jelenhet meg úgy mozgásérzékelős kiegészítő, hogy ne lenne hozzá valamilyen sportos minijátékcsomag. Ez alól természetesen a Kinect sem kivétel.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Rare

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
van

INFO

A Kinect Sports az eddigi legszélesebb palettával rendelkező mozgásérzékelős sportjáték. A játékon belül lehetőségünk van pingpongozni, röplabdázni, focizni, futni, gátfutni, diszkoszt vetni, gerelyt hajítani, bokszolni, távolba ugrani és bowlingozni.

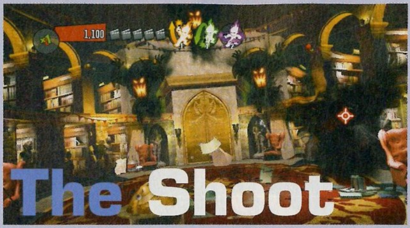
Habár azt hihetnénk, hogy a Nintendo Wii és a PlayStation Move hasonló sportos kiegészítői után nehéz újat mutatni ebben a műfajban, azért a Rare bebizonyította, hogy bőven van új a nap alatt. Persze ez nem pusztán a csapat érdeme, hanem nagyban köszönhető a Kinect adottságainak is. Annyi biztos, hogy a direkt erre a célra készült és készülő fitneszprogramokon túl a Kinect Sports lesz az a játék, amely a legjobban megmozgatja az embert. Összesen tíz sportág kapott helyet a programban, s habár a bowling és a foci nem fog komoly izomlázat okozni, de a pingpong, a röplabda és a különböző atlétikai számok (rövidtávfutás, gátfutás, gerelyhajítás stb.) olyan izmokat is meg fognak mozgatni, amelyeknek a létezéséről korábban nem is tudtunk. Egy délután a Kinect Sports nyüstölésével másnapra garantáltan izomsajgást eredményez, és aki esetleg szórakoztató formában szeretne néhány kilót leadni, annak abszolút testhezálló választás lehet ez a program. Na persze nemcsak megmozgat a játék, de szórakoztat is, hiszen a Dance Central után ez a megoldás az, amely a legjobban kihasználja a Kinect nyújtotta lehetőségeket. Az irányítás azonnal egyértelmű, hiszen szinte mindenki sportolt már valamilyen formában, a feladatok ráadásul pofonegyszerűek, az első alkalom után mindenki azonnal belerázódik, arról nem is beszélve, hogy a szenzor tökéletesen érzékeli minden mozdulatunkat, legyen szó akár egy profi szerváról az asztaliteniszben, vagy egy pontos gurításról a bowlingban. Az élmény persze itt is akkor csúcsosodik ki, ha többen játszunk, azonban akkor sincs baj, ha egyedül vagyunk otthon, hiszen játszhatunk a gép vagy akár az éppen online lévő barátaink ellen is.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO
Egy játék, ami garantáltan megmozgat, és közben még rendkívül jól is szórakozol.

KONTRA
Ha kicsit nem figyelünk, másnap arra ébredhetünk, hogy minden tagunk sajog.

»90%«



The Shoot

Elsőre gagyinak tűnő „fénypisztolyos" lövölde, amely a komolytalan külső alatt profi játékmenetet tartogat. A The Shoot az a játék, ami sokkal többet ad, mint amennyit mutat.

Műfaját tekintve a The Shoot a játéktermi lövöldözős játékok legújabb PlayStation 3-as inkarnációja, azaz egy olyan rail shooter, ahol a mi szerepünk nagyjából kimerül abban, hogy lövöldözünk a pálya különböző szegleteiben felbukkanó célpontokra. Irányítani tehát nem tudjuk a karakterünket, megy az előre magától,

azonban néha lehetőségünk lesz mindenféle interakciókra (kitérés, fedezékbe bújás stb.) a Move kontrollerrel. Sem ez a játékmenet-leírás, sem a kissé gyengécske grafika nem ösztönzi az embert a vásárlásra, azonban nem szabad elsőre ítélni, ugyanis a nem kifejezetten csábító látszat alatt egy meglehetősen komoly és élvezetes játék bújik meg. Főhősünk nem szimpla pisztolyhős, hanem egy filmforgatás főszereplője, és a pályák során megfordulunk majd western-, sci-fi-, maffia- és amolyan horror-környezetben is. A változatosság tehát garantált, és aki azt hiszi, hogy a lövöldözésben nincsen semmi kihívás, az bizony téved. Ahogy haladunk előre, úgy nehezedik a játékmenet, az ellenfelek kezdetben teljesen egyszerű mozgása egyre fifikásabbá válik, óvnunk kell a civileket, keresni a bónuszokat, szóval egyre nagyobb figyelmet igényel tőlünk a program, minek következtében előkerül a taktika (nem vicc!), figyelnünk kell a szorzókra, és arra is, hogy mikor és hogyan lőjük el a speciális képességeinket – mert bizony azok is vannak.

A The Shoot nem egy könnyű játék, viszont borzasztó szórakoztató, igazi játéktermi hangulatot csempész a PS3-mal és Move kiegészítőkkel felszerelt szobákba – érdemes is hozzá beszerezni a pisztolykiegészítőt, mert a stukker két marokra fogása simán megdobja az amúgy sem lapos hangulatot.

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Cohort Studios

MŰFAJ
rail shooter

MULTI
van

INFO

A The Shootot fejlesztő Cohort Studios korábban leginkább a különböző játékok PS3-as portjairól és a Buzz! Junior sorozat egyes részeiről volt híres. A The Shoot az első „komolyabb" munkájuk.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»75%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Az elsőre teljesen egyszerű játékmenet tartogat meglepetéseket és kihívást is.

KONTRA
A grafika nem a legszebb, és találhatunk apróbb kidolgozatlanságokat, illetve felesleges elemeket.

»75%«

Time Crisis Razing Storm

A Time Crisis legújabb része valójában nem is Time Crisis, de legalábbis biztos, hogy nem azért vesszük meg a csomagot, mert ezt a címet biggyesztették a borítóra.

Furcsa madár ez a Time Crisis: Razing Storm PS3 kiadás, több szempontból is. Egyrészt a játék nem egy klasszikus rail shooter, hanem szakítva a játéktermi gyökerekkel, egy FPS, méghozzá egy borzalmas FPS, gagyi pályákkal, katasztrofális irányítással (főleg, ha Move-val próbálkozunk) és meglehetősen idejétmúlt látványvilággal. A furcsaság másik oldala, hogy emellett mégis érdemes beruházni rá, ugyanis ez a PS3-as kiadás nem egy játékot tartalmaz, hanem lényegében egy komplett kis lövöldözős csomag. A Blu-Ray korongon helyet kapott a Razing Storm arcade verziója is, ami egy agyatlan, de éppen ezért elképesztően szórakoztató lövölde, továbbá a Time Crisis 4 játéktermi verziója, ami még az előbb emlegetett játéknál is sokkal szórakoztatóbb, és a sornak ezzel még koránt sincs vége, ugyanis a lemez tartalmaz még egy fénypisztolyos játékot, méghozzá a Deadstorm Piratest, ami egyértelműen ennek a fura összeállításnak a legjobb darabja. Már persze abban az esetben, ha nem keressük a kifinomultságot, az életszerűséget, vagy úgy általában az értelmet egy játékban. A Razing Storm-csomagban szereplő játékok lényege ugyanis az akció, méghozzá a tömény akció, gondolkodás, részletesség és különösebb szofisztikáltság nélkül. Megyünk előre, lövünk mindenre, mint a veszedelem, és ezúttal három plusz egy kiszerelésben – mert ugye a Razing Storm FPS-verziójával nem nagyon érdemes foglalkozni, mármint ki lehet próbálni, de az első pár perc után érezni fogjátok, hogy ez nagyon nem az, amire vágytatok. A másik három program azonban megéri az árát, és ha hiányoljátok a jó öreg játéktermi hangulatot, akkor mindenképpen érdemes figyelmet szentelni ennek a nem mindennapi csomagnak.

ADATOK

KIADÓ
Namco Bandai

FEJLESZTŐ
Namco Bandai

MŰFAJ
rail shooter-gyűjtemény

INFO

Becsapós csomaggal van dolgunk, ugyanis amíg a cím csak a Time Crisis Razing Stormról beszél (és ebből is két változat), addig a lemez valójában három különböző játékot rejt, a címadó programon túl még a Time Crisis 4-et és a Deadstorm Piratest is.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO
Lényegében négy programot kapunk egy áráért, és ebből három simán jó lesz a műfaj szerelmeseinek.

KONTRA
Azt mondjuk nem nagyon értjük, hogy a Razing Storm FPS-verzióját ki gondolhatta komolyan.

»70%«

The Fight: Lights out

Van jó ötlet, van hozzá technika, elvileg mindennek klappolnia kellene, és mégsem. A The Fight a Move eddigi legnagyobb csalódása.

Adott egy kézenfekvő ötlet, hogy ha már van a roppant precíz Move, akkor az olyan remek játékok után, mint a Fight Night, végre szülessen egy olyan program, amiben valódi bokszolós mozdulatokkal irányítjuk a protézisrengető pofonokat. A The Fight: Lights out ezt ígérte: kapunk egy macsó karaktert, akivel számos pályán számos ellenfelet kell majd végigpüfölnünk, egyszerre akár két Move kontrollerrel irányítva hősünket. A meccseken pénzt gyűjtünk, amiből pimpelhetjük a karakterünket, illetve gyógyíthatjuk, ha egy-egy meccs kicsit elfajult volna, sőt, fejlődés is vár ránk új mozdulatokkal, változatossággal. Hónapok óta tudjuk, hogy a Move képes a pontos mozgáskövetésre, a kamera rendesen érzékeli a játékost, így elhittük, hogy kapunk egy közel reális, valódi mozdulatokkal irányítható bokszprogramot. Sajnos a fejlesztők rácáfoltak a reményeinkre, ugyanis az ígértekből szinte semmi nem valósult meg. Szép, hogy Danny Trejo a mentorunk, a kalibrálás során úgy tűnik, hogy itt minden rendben van, és az első meccs során érezzük, hogy tényleg küzdeni kell, ha eredményt akarunk, rendesen ki is fulladunk egy-egy bunyó alatt. Aztán mikor már igazán belemelegednénk, akkor kiderül, hogy az egész nem működik, a játék folyamatosan elfelejti a kalibrációnkat, és ez főleg egy meccs kellős közepén kellemetlen (ugyanis az irányítás így lehetetlen), aztán a fejkalibrálás (ami egyébként igen fontos lenne az elhajolás és egyéb védekező mechanizmusok miatt) konkrétan értelmetlen, mert képtelenség beállítani, egyszóval: nem működik. Ezeknek az anomáliáknak köszönhetően pedig a játék egy pont után konkrétan játszhatatlanná válik. A The Fight ezen nüánszok miatt félkész, befejezetlen programnak tűnik, és azt már fel sem hánytorgatjuk neki, hogy se történet, se normális látvány nem dukál a harcokhoz. Ez a játék lényegében az elbaltázott lehetőségek iskolapéldája, egy program, amit még a jobb technikai demók is lenyomnak.

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
Sony

MŰFAJ
sport/bokszjáték

INFO

A játék kapcsán először arra gyanakodtunk, hogy „a mi készülékünkben" van a hiba, azonban az internetet feltúrva hamar kiderült, hogy minden teszter azokkal a problémákkal küzd, mint mi.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»40%

PRO
Az elején minden olyan jónak tűnik, aztán elkezdünk játszani...

KONTRA
A legfájóbb, hogy pont a lényeg, az irányítás nincs rendben, így a játék élvezhetetlen.

»45%«

TV Superstars

Érezhető volt, hogy a Wii-hez hasonlatosan a PS3-as Move-hoz is rengeteg partyjáték fog érkezni, és bizony a vicces Start the Party! után be is futott a következő versenyző.

A hogy azt már biztos sokan sejtitek, a TV Superstars is egy minijáték-gyűjtemény, ami a manapság oly divatos reality műfajba kalauzolja a játékosokat, azaz a program „története" egy TV-műsor díszletébe repít minket, ahol természetesen nincs más cél, mint a teljesen őrült játékok (főzés, fura gladiátorharc stb.) során megszerezni az első helyet. Játszani természetesen csak úgy van értelme, ha legalább ketten vagyunk, hiszen ki szeret röhögni egymagában? Ha sikerül partnert találni vagy összeverbuválni egy kis csapatot, akkor máris indulhat a móka, természetesen testre szabható karakterekkel, hiszen az manapság abszolút minimális kitétel egy ilyen játék esetében – ebben amúgy nagy segítségünkre van a PS3-as EyeToy, ami igyekszik a valódi fizimiskánk alapján legenerálni a karakterünket (többkevesebb sikerrel). A TV Superstarson belül elérhető játékok nagy része egyébként kellő humorfaktorral rendelkezik, megfelelő hangulatban tényleg jól el lehet szórakoztatni velük egy kisebb társaságot, viszont a program érthetetlenül hosszú töltési időkkel dolgozik, ami a villámgyors minijátékok esetében elég kiábrándító. Gondolom, senki számára nem az jelenti az önfeledt bulit hogy a szoba közepén a Move kontrollert szorongatva arra vár, hogy végre belevethesse magát egy maximum pár perces őrületbe. Ezt leszámítva azonban nincs nagy baj a játékkal, a programok irányítása nem agysebészet, egy kis gyorsaság, közepesen jó reflexek, és nem lesz baj. A töltési hercehurca mellett az eredetiség az egyetlen igazi negatívum, hogy az eredetiség nem erőssége a programnak, elsőre vicces, de tuti nem fogunk hosszú órákat eltölteni vele. Összességében a TV Superstars egy tizenkettő egy tucat játék, és ha valami igazán beteget akartok, válasszátok inkább a Start the Party! című játékcsomagot.

ADATOK

KIADÓ
Sony

FEJLESZTŐ
SCE Cambridge Studio

MŰFAJ
partyjáték

MULTI
4 fős multi

INFO

A TV Superstars fejlesztője az az SCE Cambridge Studio, akiknek a PSP-s LittleBigPlanetet, továbbá a MediEvil-sorozatot köszönhetjük. Kár, hogy ezt a játékukat nem tudták igazán eredetire alkotni.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

PRO
Némelyik játék kifejezetten vicces, többedmagunkkal jól elszórakozhatunk a programmal.

KONTRA
A töltési idők igencsak megölik a hangulatot és az eredetiség szempontjából sem brillírozik a játék.

»65%«

MINDEN GYŰJTŐ ÁLMA

2010 A GYŰJTŐI KIADÁSOK ÉVE

[IRTA KRYSS] 2010 nemcsak a minőségi játékok szempontjából volt szerencsés év, hanem a különböző gyűjtői kiadásokat tekintve is el voltunk árasztva jobbnál jobb csomagokkal. A következő négy oldalon megismerheted az idei év legérdekesebb pakkjait, azokat a kiadásokat, melyeknek kötelező jelleggel minden gyűjtő polcán ott a helyük!

10 DANTE'S INFERNO DEATH EDITION

KIADÓ **Electronic Arts** MEGJELENÉS **2010. 02. 05.** ÁRA **18 500 Ft**

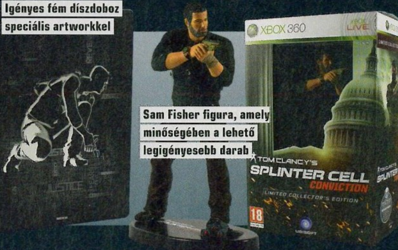
Az Electronic Arts kiadásában megjelent Dante's Inferno-t még az év elején vehettük kézbe, viszont azóta sem láttunk olyan szép papírcsomagolást, mint amit a Death Edition kapott. Nem kellett sem kinyitható műanyag kasza, sem bábu ahhoz, hogy ez a gyűjtői kiadás lenyűgöző legyen, jelen esetben elég volt egy igényesen megtervezett digipak, valamint egy különleges, hologramos borító a sikerhez. A csomag belsejéről csak és kizárólag legekben lehet beszélni, hiszen mind a papír minősége, mind pedig a rajta lévő artworkök első osztályúak – míg a tároló külső részének egészén maga a Halál figyel bennünket, addig belül, a lemezeknél a pokol kilenc köréről és az ott megjelenő főellenségekről találunk egy-egy képet. A Death Edition gyűjtői változata jött, látott, győzött – az egyszerű, de ugyanakkor nagyon szép kiadás a listánk tizedik helyét foglalja el.

Minőségi, széthajtogatható beltartalom, szépen kidolgozott művészi munkákkal

Gyönyörű papírtok, amit egyszerűen jó kézbe venni

9 SPLINTER CELL: CONVICTION LIMITED COLLECTOR'S EDITION

KIADÓ **Ubisoft** MEGJELENÉS **2010. 04. 16.** ÁRA **21 000 Ft**



Igényes fém díszdoboz speciális artworkkel

Sam Fisher figura, amely minőségében a lehető legigényesebb darab

A Ubisoft is beleesett abba a hibába, hogy a Splinter Cell: Conviction bejelentésénél még fűt-fát összeígért az elérhető gyűjtői kiadással kapcsolatban, viszont a megjelenésre már csak egy, a megszellőztetettnél jóval szegényesebb csomaggal tudtak szolgálni. Mint ahogy azt a 9. hely is mutatja, még a megkopasztott pakk is elég volt ahhoz, hogy felkerüljön az idei listánkra. Tény, hogy maga a kiadás képek alapján nem tűnik nagy számnak, viszont az igényes fémdoboz, a sok-sok megnyitható extra tartalom, az új küldetések, a több mint 17 számot tartalmazó zenei CD, valamint a 17 cm-es figura együttese meghozta a kívánt hatást. A Sam Fisher bábu az egyik legszebb, amit gyűjtői kiadáshoz valaha kaptunk, mindamellett, hogy részletesen kidolgozott, még a kellő súlya is megvan, tapintásra szintén egy abszolút kiemelkedő minőségű szoborral van dolgunk.

8 GOD OF WAR III: ULTIMATE TRILOGY EDITION

KIADÓ **Sony** MEGJELENÉS **2010. 03. 19.** ÁRA **35 000 Ft**

A közel 35 ezer forintos vételár első pillantásra igencsak mellbevágó lehet, azonban ha azt nézzük, hogy a Sony konzolokra megjelent legendás sorozat mindhárom részét magunkévá tehetjük egyetlen csomagban, akkor máris másként tudunk tekinteni az Ultimate Trilogy Editionre. Természetesen az extra kiadás megvételével nem csupán három játékhoz jutunk hozzá, az egész pakkot egy elképesztően ötletes ládikában kapjuk meg. A játékból is ismerős Pandora szelencéje egy mestermunka, minden egyes kis szeglete részletekbe menően kidolgozott, elég megnézni a képeket, és máris érteni fogjuk, hogy miről van szó. A keménykötésű művészeti albumot, néhány képeslapot, valamint a letölthető arénákat, kosztümöket, videókat és a trilógia zenéit magába foglaló God of War gyűjtemény a nyolcadik helyet foglalja el.

Keménykötésű, vastag, vérvörös művészeti album...

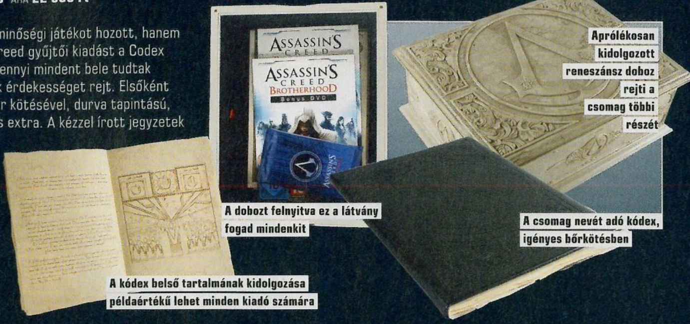
Minden elemében részletes ládika, ami a teljes csomagot magába foglalja

...amely gyönyörű képekkel várja a gyűjtőket

7 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD CODEX EDITION

KIADÓ **Ubisoft** MEGJELENÉS **2010. 11. 19** ÁRA **22 500 Ft**

Ezio visszatérése nem csupán egy újabb minőségi játékot hozott, hanem megkaptuk az eddigi legjobb Assassin's Creed gyűjtői kiadást a Codex Edition személyében. Szinte hihetetlen, hogy mennyi mindent bele tudtak préselni a csomagba, a reneszánsz láda sok-sok érdekességet rejt. Elsőként a névadó kódexet kell megemlíteni, amely műbőr kötésével, durva tapintású, szabálytalan szélű papírlapjaival egy igazán ütős extra. A kézzel írott jegyzetek mellett találunk néhány ábrát, az utolsó pár oldal pedig jól kinéző koncepciórajzokat rejt. A 22 számot tartalmazó zenei CD és a videókat rejtő bónusz lemez mellett az Assassin's Creed: Lineage DVD is helyet kapott a csomagban, amely a második rész előzményeit meséli el. Mindezek mellett nem szabad elfeledkezni az egyes karaktereket bemutató kártyákról, a poszterről, valamint a letölthető tartalmakról sem.



Aprólékosan kidolgozott reneszánsz doboz rejti a csomag többi részét

A dobozt felnyitva ez a látvány fogad mindenkit

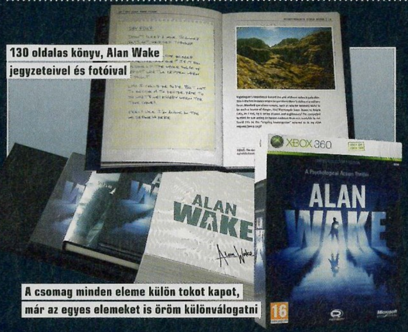
A csomag nevét adó kódex, igényes bőrkötésben

A kódex belső tartalmának kidolgozása példaértékű lehet minden kiadó számára

ALAN WAKE LIMITED COLLECTOR'S EDITION 6

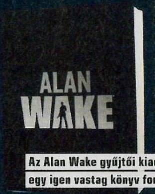
KIADÓ **Microsoft** MEGJELENÉS **2010. 05. 14.** ÁRA **16 000 Ft**

Azt nagyjából mindenki tudja, hogy Alan Wake foglalkozása író, ezért a könyvet formáló gyűjtői kiadás ötlete szinte adta magát. Szerencsére nemcsak egy összecsapott extráról van szó, sokkal inkább egy rendkívül igényes, valódi kötetre hasonlító dobozról, ahol Alan Wake aláírása mellett egy 130 oldalas, keménybortítású könyvet is találunk. Ebben az író jegyzetei és fotói kaptak helyet, rendkívüli gondossággal megszerkesztett kiadványról van szó, amely a játékhoz kapcsolódóan sok-sok érdekes információt is tartalmaz. Külön ki kell emelni, hogy a bónusz DVD-t, valamint a zenei CD-t ezúttal nem egy egyszerű papírtokban, hanem egy rendkívül igényes digipakra hasonlító tárolóban kapjuk meg. Alan Wake könyve egy nagyon érdekes gyűjtői extra, 2010-ben a hatodik helyet tudta megszerezni.



130 oldalas könyv, Alan Wake jegyzeteivel és fotóival

A csomag minden eleme külön tokot kapott, már az egyes elemeket is öröm különválogatni



Az Alan Wake gyűjtői kiadása stílusosan egy igen vastag könyv formájában érkezett

5 CALL OF DUTY: BLACK OPS PRESTIGE EDITION

KIADÓ **Activision** MEGJELENÉS **2010. 11. 09.** ÁRA **41 500 Ft**

Idén sem maradtunk Call of Duty nélkül, természetesen a kötelező gyűjtői kiadását is megkapta a játék. Mint tudjuk, tavaly egy működő éjjellátót tartalmazott a csomag, idén ezt egy távirányítós autó váltotta fel. Magában nem lenne nagy szám a kocsi, viszont azt el kell mondanunk, hogy egy kamerával és mikrofonnal felszerelt, lopakodásra és felderítésre egyaránt alkalmas géppel van dolgunk. A távirányítón elhelyezkedő színes LCD kijelzőn nyomon követhetjük, hogy éppen mit is „lát" az autó, álló helyzetben a mikrofon automatikusan bekapcsol, és a hangot továbbítja az irányítónak. Bár a csomag ára még a fémdobozos játékkal, exkluzív letölthető tartalmakkal és a Black Ops logós medállal együtt is túlzásnak tűnhet, meg kell hagyni, hogy a lopakodó távirányítós autó nem egy mindennapi gyűjtői különlegesség.

Kitüntetés csakis a legnagyobb Call of Duty-fanatikusoknak

Exkluzív fémdoboz a játéknak, amelyen az eredeti artwork egy egészen egyedi változata kapott helyet

Távirányítós kisautó kamerával és mikrofonnal. Ne mondd, hogy sosem álmodtál ilyenről!

AKIK PROFIK MÓDJÁRA GYŰJTIK A JÁTÉKOKAT: WE COLLECT GAMES

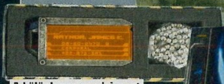
A PC Guru Facebook oldalát aktívan látogatók nyilván már hallottak a WE collect gamesről, hiszen már két alkalommal is rendeztünk közös nyereményjátékot. Kizárólag a magazint olvasók a júliusi számban már értesülhettek a „gyűjtők paradicsoma" létezéséről, azonban akiknek ez elkerülte a figyelmét, itt az alkalom, hogy végre megismerjék barátainkat. A nemsokára egyéves évfordulóját ünneplő weboldal mind hazai, mind pedig külföldi viszonylatban igazi kuriózumnak számít, hiszen kizárólag gyűjtői kiadású videojátékok, illetve egyéb érdekességek, például különleges konzolok bemutatásával foglalkoznak. Szinte minden hétre készülnek egy vagy több bejegyzéssel, ahol az adott csomag minden egyes szegletét lefotózzák, továbbá tömören, néhány száz karakterben leírják a legfontosabb tudnivalókat. A tartalom minden esetben friss, gyakran előfordul, hogy már megjelenés előtt olvashatunk az egyes gyűjtői kiadásokról. Érdemes őket követni Twitteren és Facebookon is, hiszen a csapat mindkét csatornán aktív, így azonnal értesülhetsz az aktuális gyűjtői kiadások megjelenéséről, illetve az új bejelentésekről.

wecollectgames.com

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY COLLECTOR'S EDITION 4

KIADÓ **Activision/Blizzard** MEGJELENÉS **2010. 07. 27.** ÁRA **23 500 Ft**

A StarCraft 2 egyik legjobb része, a hatalmas szétcsúsztatható doboz, amely magában rejti a gyűjtői kiadás többi elemét



A különleges pendrive-ot rejtő apró dobozka

Hatalmas, 176 oldalas album, amely a fejlesztés különböző szakaszaiból tartalmaz művészi munkákat

2010-ben nem jelenhet meg gyűjtői kiadásokkal foglalkozó lista StarCraft II nélkül! A terran kampányt magába foglaló Wings of Liberty CE doboza már önmagában is tekintélyt parancsoló darab, egyrészt a súlya, másrészt pedig a részletekbe menő megvalósítása miatt is különleges. Belül szintén a Blizzardra jellemző igényességgel találkozunk – a sok-sok tartozék mindegyike lefóliázva érkezik, szinte felsorolni is nehéz, hogy mi mindent rejt a csomag. A letölthető extrákat alapból tartalmazó játék mellett találunk egy bónusz DVD-t, egy zenei CD-t, a StarCraft képregény nulladik számát, valamint egy vaskos művészeti albumot, amelyben 176 oldalon a fejlesztés különböző fázisaiból származó artworkök terülnek el. A 2 GB-os fém pendrive már csak hab a tortán, ezen a StarCraft első részét, valamint a Brood War kiegészítőt találjuk.

A csomag talán legötletesebb eleme, a dögcédulát formázó kis pendrive, amely nemcsak világít a sötétben, de tartalmazza a teljes StarCraft 1-et is

3 MASS EFFECT 2 COLLECTOR'S EDITION

KIADÓ **Electronic Arts** MEGJELENÉS **2010. 01. 29.** ÁRA **18 500 Ft**

A dobogó legalsó fokára az idei év egyik legjobb játékának különleges kiadása állhat, a Mass Effect 2 CE mindenki nagy kedvence. Pusztán a képeket nézegetve felmerülhet a kérdés, hogy mégis mitől annyira különleges ez, hiszen se egy Shephard figurát, se pedig egy Normandy SR-2 makettet nem rejt a csomag, leginkább azért szeretjük ezt a kiadást, mert igencsak hasznos és szép dolgokat rejt. A fémdobozos játék mellett egy fejlesztői videókkal gazdagon megszórt korongot találunk, amelyet kötelező jelleggel mindenkinek végig kell néznie. A pakk fontos részét képezi a papírból készült tároló, amely a letölthető tartalmak eléréséhez szükséges Cerberus Network kártyát, a képregényt, valamint a 48 oldalas, keményfedeles művészeti albumot foglalja magában.

Az alapcsomagból precízen kicsúsztatható a teljes tartalom. Mintha csak maga Shephard csomagolta volna

Ismét egy kiváló fémdoboz, amit az ember büszkén helyez a polcra

48 oldalas, keményfedeles művészi album, amelyben elképesztő kidolgozottságú művészi munkákat találhatunk

A Cerberus Network kártya külön igényes papírtokban. Minden részlet maximálisan kidolgozva

HALO: REACH LEGENDARY EDITION 2

KIADÓ **Microsoft** MEGJELENÉS **2010. 09. 14.** ÁRA **34 000 Ft**

Az őszi szezon egyik legjobb konzolos címe a Halo: Reach volt, nagy örömünkre a minőségi játék mellé egy hasonlóan minőségi csomagot is kaptunk. A nem kifejezetten olcsó Legendary Edition az elérhető legszebb Halo: Reach változat, hiszen az egy fokkal egyszerűbb limitált kiadás teljes tartalma mellé még egy meglehetősen nagy szobadíszt is kapunk a Noble Team szoborcsoport személyében. Az öt főhőst bemutató szett az egyik legrészletesebben kimunkált, mindemellett méretét tekintve a legnagyobb gyűjtői különlegesség, amely a gyűjteményes polc tekintélyt parancsoló eleme. A játékot rejtő fekete doboz szintén egy érdekes része a kiadásnak, hiszen ez egy titkos füzetet rejt, melyben kézzel írott lapok, papírfecnikre firkált apróságok, gyűrött levelek, valamint személyes akták kaptak helyet.

A Legendary kiadás magába foglalja a teljes „sima" limitált kiadást is

Titkos füzet, igényes kidolgozásban, firkákkal, cetlikkel és személyes aktákkal

A Legendary Edition doboza legalább olyan jól sikerült darab, mint a StarCraft 2 hasonló csomaglása

A csomagban található szobor a legrészletesebb és legggyönyörűbb darab, amivel játékos pályafutásunk során találkoztunk

A titkos rekesz egyik nagy meglepetése a kiváló minőségű, valóban réginek ható kártyapakli

A „könyv" hátulján természetesen megtalálhatók a legfontosabb információk

A „könyvet" kinyitva csak a Fable III sima kiadása látható, de egy kis tapogatással rábukkanhatunk a titkos rekeszre, ami a többi kincset rejti

A „könyvet" forgatva nem találunk olyan részletet, ami ne lenne maximálisan kidolgozva

Elképesztően kidolgozott, műbőr borítású, könyvet formázó doboz, amely magában rejti a csomag többi részét

1 FABLE III LIMITED COLLECTOR'S EDITION

KIADÓ **Microsoft** MEGJELENÉS **2010. 10. 29.** ÁRA **19 000 Ft**

A kevesebb néha több – ez a mondás nagyszerűen illik a Fable III gyűjtői kiadására is. Itt a bizonyíték, hogy nem attól lesz valami kiemelkedő csomag, hogy ha minél több kacatot zsúfolnak bele a dobozba, sok esetben elég egy ötletes, de minőségét tekintve az első osztályt képviselő extra a sikerhez. Ami azt illeti, volt okunk a félelemre, hiszen a Fable 2 esetében az előzetesen beharangozott és a ténylegesen kezünkbe vehető pakk tartalma lényegesen eltért egymástól, így a megjelenésre csak egy papírtokos, néhány letölthető apróságot tartalmazó kiadás maradt. A Fable III mindenki szerencséjére megtartotta eredeti formáját, és nagy örömünkre szolgált, hogy egy igazán egyedi Collector's Editiont vehettünk kezünkbe. Tény, hogy a könyv formát az Alan Wake esetében már ellőtték, de ilyen miatt mégsem tudunk haragudni, pláne, hogy egy jóval szebb kiadáshoz jutottunk hozzá. A képeket megnézve azonnal a meséskönyvre hajazó doboz tűnik fel, amely élőben lehengerlő, a fotók csak nehezen tudják átadni a műbőr kötet valódi hangulatát és érzetét. A felhasznált anyagok minősége és a részletek kidolgozása is hibátlan, tényleg egy kihagyhatatlan gyűjtői különlegességgel van dolgunk. A könyvet kinyitva vehetjük kézbe az egyedi borítóval ellátott egyszerű kiadású játékot. Akár azt is gondolhatnánk, hogy pusztán ennyiből áll a csomag, hiszen a vörös kárpittal bélelt dobozban egyedül a DVD-tok helyezkedik el, azonban rövid tapogatás után megtalálhatjuk a titkos rekeszt. A piros szalaggal jelzett fiókban egy pakli kártya és egy fémérme rejtőzik. Az érme két oldalán látható logók ismerősek lehetnek a doboz hátoldaláról, ez az apró fémdarab a játék során felmerülő jó, illetve gonosz alternatívák eldöntésében nyújthat segítséget. A csomag utolsó eleme a játék logójával ellátott kis doboz, melyből egy kártyapakli húzható elő. A lapok – akárcsak a csomag minden egyes kis darabja – csúcsminőségűek, kinézetre és tapintásra is régi hatást keltenek. A Fable III Limited Collector's Editiont bátran ajánljuk mindenkinek, hiszen ez 2010 legszebb gyűjtői kiadása!

AZ OLVASÓ IS VÁLASZTOTT

A Facebookon az egyik nyereményjátékunk mellékzöngéjeként indítottunk egy szavazást, hogy az olvasók szerint idén melyik volt a legjobb gyűjtői kiadás, és nagyon úgy tűnik, hogy mindenki egyetért abban, hogy idén a Fable III volt a legjobb. Lássuk az első három helyezettet:

1. Fable III Limited Collectors's Edition
2. 2. StarCraft 2: Wings of Liberty CE
3. Assassin's Creed: Brotherhood Codex Edition

A könyv a hagyományos borító nyomatával vehető kézbe, de ez egyetlen mozdulattal, azonnal eltávolítható

Az igazán király gyűjtők csakis a Fable III kártyapaklijával játsszák a pókert

A „védőborító" papír külön, jól látható, hogy a sima kiadás artworkje található rajta, és külön kivágás van rajta a könyv csatjának

A „könyv" aljában gyorsan rábukkanhatunk a titkos piros rekeszre

A csomag egyik kincse a játék jó és rossz választásait szimbolizáló, kétoldalú fémérme

TOP 5 CLASSIC

vásárlási tanácsadó **FILLÉRES KLASSZIKUSOK**

SILENT HUNTER V: BATTLE OF THE ATLANTIC Vár a mélység!

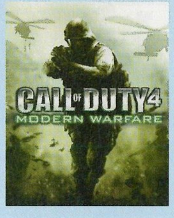
ÉRTÉKELÉS **65%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Ubisoft** FEJLESZTŐ **Ubisoft Romania**

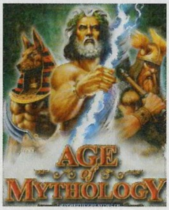
A Silent Hunter már igazi patinás sorozatnak számít PC-s berkekben, az egyre kevesebb PC-exkluzív címek egyike, amelynek már az ötödik része jelent meg 2010-ben. Sajnos ahogy nagyon sok játék, a tengeralattjáró-szimulátor sem tudta elkerülni a sorsát, az évek alatt egyre egyszerűbb lett a kezdeti hardcore-játékélményhez képest, azonban mivel a Silent Hunter a kategória egyetlen épkézláb képviselője, így még a nem túl kedvező végértékelés (65%) ellenére is érdemes foglalkozni vele. Többek között azért is, mert a Silent Hunter 5 egy szép játék, kívül (az Atlanti-Óceán) és belül (a tengeralattjáró) is – ez utóbbi nemcsak a hajótest viszonylatában érhető tetten, de már a legénységgel is interakcióba kerülhetünk, fontos részeivé váltak a játékmenetnek. A feladat ezúttal is az ellenséges hajók és tengeralattjárók levadászása, s ugyan a játékmenet egyszerűsödött, azért a műfaj szerelmesei még mindig megtalálhatják a számításaikat a Silent Hunter 5-ben.

Modern háború! CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **4940 Ft** KIADÓ **Activision** FEJLESZTŐ **Infinity Ward**

A játék, amit jó eséllyel senkinek nem kell bemutatni, hiszen a Call of Duty minden ősszel a legnagyobb durranásnak számít, attól függetlenül, hogy éppen az Infinity Ward vagy a Treyarch fejleszti. A sorozat sikere elképesztő, csak a Call of Duty 4: Modern Warfare-ből több mint tízmillió példány fogyott konzolokon, így nem csoda, hogy még három évvel a megjelenés után sem lehetett igazán olcsón hozzájutni. A Black Ops megjelenésével azonban ennek az állapotnak vége szakadt, hiszen a CoD4 átkerült egy, a korábbinál sokkal kedvezőbb árkategóriába, méghozzá az 5000 forint alatti sávba. S hogy egy hároméves játék megéri-e ezt a pénzt? A válasz egyértelműen igen, hiszen a Modern Warfare még mai szemmel is szép játék, a single kampány a játéktörténelem legerősebb momentumait tartalmazza, és akkor a multiplayer részről még nem is beszéltünk. Szóval ha még nem álltál be a sorba, akkor itt a soha vissza nem térő alkalom.





AGE OF MYTHOLOGY GOLD Stratégia az ókorban!

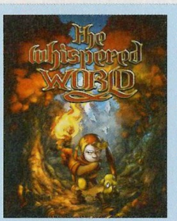
ÁRA **1790 Ft** KIADÓ **Microsoft** FEJLESZTŐ **Ensemble Studios**

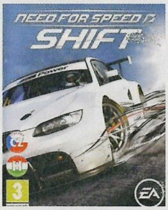
E havi TOP 5 rovatunk harmadik darabja nem egy mai csirke, de jelenléte fényesen bizonyítja, hogy vannak klasszikusok, amelyekről nem szabad megfeledkezni. Ilyen az Age of Empires sorozat spin offjának tekinthető Age of Mythology, amelynek a Gold verziója (amely a játékhoz készült kiegészítőt is tartalmazza) most már 2000 forint alatt beszerezhető a megfelelő üzletekben. Ha esetleg nem lennél képben a játékot illetően, akkor egy valós idejű stratégiáról van szó, amely az ókorra helyezi a hangsúlyt, megspékelve az egész játékmenetet mitológiai lényekkel, istenekkel és hasonló ínyencségekkel. A játékmenet mondhatni klasszikus: építkezés, az ellenfél legyűrése, mindez kampány és skirmish módban is, szóval jó hosszú ideig el lehet lenni ezzel a csomaggal. A grafika a mai csodák mellett ugyan már egy kicsit avíttasnak tűnhet, de mindezért kárpótol a minőségi játékmenet, amit az azóta már megszüntetett Ensemble Studios neve garantál.

Egy kis kaland sosem árt! THE WHISPERED WORLD

ÉRTÉKELÉS **81%** ÁRA **1790 Ft** KIADÓ **Deep Silver** FEJLESZTŐ **Daedalic Ent.**

Kalandjáték egyre kevesebb jelenik meg a piacon, az igazán minőségi próbálkozás pedig olyan ritka, mint a fehér holló, így ha felbukkan egy, annak nagyon tudunk örülni. Ebbe a kategóriába tartozik a 2010 közepén megjelent The Whispered World, amely a műfaj nagy klasszikusaihoz nyúl vissza, legalábbis a megjelenítésben mindenképp, hiszen főhősünket (akinek természetesen a világot kell megmentenie) gyönyörű, kézzel festett hátterek között irányíthatjuk, így a játék mindenképpen öröm a szemnek. De nemcsak a szemnek, hanem azoknak is, akik szeretik a kihívásokat, ugyanis a The Whispered World a legújabb trendekkel ellentétben nem egy könnyű játék, a fejtörők nem egyszerűek, szóval akár még el is akadhatunk az egyes helyszíneken. Az ilyenkor jelentkező frusztrációt nagyban csökkenti amúgy hősünk társa, Spot, aki a legtöbb esetben a kulcs a megoldásokhoz, hiszen egy alakváltó lényről beszélünk, akit fel kell majd használnunk az enigmák feloldáshoz. Szóval ha érdekel, akkor kalandra fel!





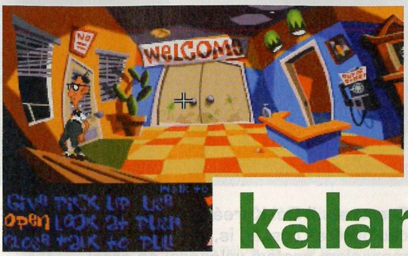
NEED FOR SPEED SHIFT A pálya csak rád vár!

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **3590 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Slightly Mad Studios**

Már mindenki javában a Need for Speed: Hot Pursuittal van elfoglalva, azonban nem szabad elfeledkezni a tavalyi versenyzőről sem, a Shiftről, ami ugyan (ismét) szakított a hagyományokkal, és maga mögött hagyta az utcai versenyzést, de a korábbi próbálkozásokkal (Pro Street) ellentétben legalább jól sikerült, számos izgalmas és élvezetes órát szerezve a versenyzés megszállottjainak. Nekik jó hír, hogy a legújabb NFS-epizód megjelenése mellett a Shift ára komoly zuhanásba kezdett, így most már 4000 forint alatt, mindössze 3590 Ft-ért juthatunk hozzá a tavalyi év egyik legjobb autós programjához. Hivatalos versenyek, karrier mód, számtalan csodás gép és mind a mai napig lenyűgöző grafika – ezt nyújtja a Need for Speed: Shift azoknak, akik beneveznek rá. Mi tavaly rengeteg kört lenyomtunk vele, és ha neked eddig kimaradt volna ez az epizód, akkor azt mondjuk, hogy nyugodtan tégy egy próbát vele, nem fogod megbánni.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Kane and Lynch 2 (4990 Ft), **Fallout 3** (2990 Ft), **Unreal Anthology** (1990 Ft), **Dragon Age: Vérvonalak** (3590 Ft), **Mass Effect 2** (3590 Ft), **Race Driver Grid** (990 Ft)



A point'n'click kalandok születése

[ÍRTA STÖKI] **Ron Gilbertről régóta nem hallottunk semmit, ezért a Deathspanknek nem csak azért örültünk, mert szórakoztató kis marhaság. Gilbert végre életjelet adott, ami reménykeltő a jövőre nézve – és jó alkalom, hogy a dicső múltat felelevenítsük.**

Ron Gilbert leghíresebb játéka kétségtelenül a Maniac Mansion, ezért ezt kellene előcitálni, de mielőtt ezt megtennénk, kanyarodjunk el két másik játékhoz, amik megelőzték a nagy klasszikust, viszont kevesen ismerik. Ron Gilbert a Lucasartsnál (ami akkor még Lucasfilm Games néven futott) volt fejlesztő, és így került közel a Labyrinth és az Eidolon című játékokhoz. Az Eidolon egy jó kis labirintusos szerepjáték-féleség volt a korhoz képest egész jó ál-3D megvalósítással. Ami miatt érdekes, az a sprite-ok skálázhatósága – vagyis az, hogy ha bizonyos szörnyek és más mozgó játékelemek távolabb voltak, kisebbnek látszottak, közeledve viszont megnőttek. A Labyrinth pedig a Fantasztikus labirintus című fantasy mese (David Bowie és Jennifer Conelly volt a két főszereplő) játékátirata volt, kalandjátékban elmesélve. Ez a program pedig azért fontos, mert a korábbi gyakorlattól eltérve nem kellett benne begépelni az utasításokat, hanem a tárgyak és cselekvések megjelentek a képernyőn, a játékosnak pedig ezek közül kellett választania.

Általános vélemény a PC Guru szerkesztőségben, hogy a Day of the Tentacle a valaha készült legjobb kalandjáték

ADATOK

KIADÓ
Lucasfilm Games

KIADÁS ÉVE
1987

PLATFORM
Amiga, Apple II, Atari ST, Commodore 64, DOS, NES

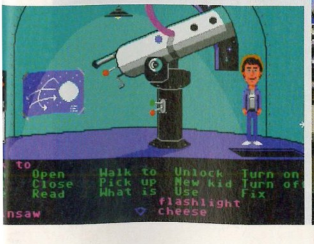
MUTASS RÁ, ÉS KLIKKELJ

Amikor aztán Gilbert a nyolcvanas évek közepén lehetőséget kapott arra, hogy saját kalandjátékot fejlesszen, csapatával az Eidolonnál és a Labyrinthnél szerzett tapasztalatokat használták fel. A készülő játék neve Maniac Mansion volt, így a játék motorja a Script Creation Utility for Maniac Mansion (röviden SCUMM) nevet kapta. A SCUMM követte azt az utat, amit a két elõd kitaposott neki: volt benne sprite-skálázhatóság és ikon formájában jelenítette meg a játékban elérhető tárgyakat és cselekvéseket, a játékosnak csak klikkelnie kellett ezekre. Erről kapta nevét az így megszületett kalandjátékműfaj: point and click. A Maniac Mansion ezzel a kezeléssel és agyament sztorijával (amiben három fiatal tett rendet egy űrlények által megszállt viktoriánus kúriában) nagy sikert aratott, és évekre meghatározta a kalandjátékok fejlődését. Ron Gilbertet pedig rögtön a top fejlesztők közé repítette.

ÚJRA EGYÜTT A KÉT ŐRÜLT

Tizenhárom SCUMM-játék készült, köztük két Monkey Island-játék (Gilbert másik állócsillaga a játéktörténelem egén) és a Maniac Mansion folytatása, a Day of the Tentacle. Ez utóbbinak Gilbert már csak az előkészületében vett részt, mert akkoriban ment el a Lucasartstól, viszont egy nála is nagyobb őrült, Tim Schafer gondoskodott arról, hogy a folytatás méltó legyen az elődhöz. Ami pedig a bevezetőben említett reménykeltő jövőt illeti: Schafer és Gilbert közel húsz év után újra együtt dolgoznak egy játékon. Hogy min, azt nem árulták el, csak annyit, hogy a régi kalandjátékok rajongói szeretni fogják. Három szót tudok ehhez hozzáfűzni. Hip. Hip. Hurrá.

A régi képek előbányászása olyan kellemes emlékeket gerjesztett bennünk, hogy újra elő is vesszük ezeket a programokat



DÉL-KOREA VS. BLIZZARD

[ÍRTA STÜKI] **A játékpiacon szinte mindenki azt gondolta, hogy a Starcraft II Dél-Koreában fogja a legnagyobb sikert aratni. Egyelőre nem így történt, és ezért egyaránt okolható az ország is, és a Blizzard is. Tanulságos történet következik autoritásról, underground mozgalom profivá válásáról és arról, hogy mit engedhet meg magának egy kormányhivatal, illetve egy játékfejlesztő cég.**

INFO

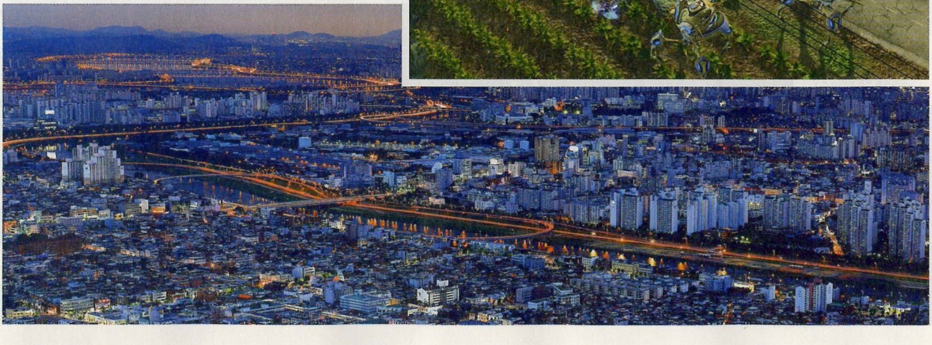
Dél-Koreára most nemcsak azért figyelünk, mert az északiak váratlanul elkezdték lőni őket, hanem is, mert a StarCraft 2 kapcsán megint kitört a hóvihar az országban.

Mostanra kezd lecsengeni a dél-koreai Starcraft-botrány. Nem, nem arra a bundabotrányra gondolok, amiről pár Gondolatébresztővel ezelőtt írtam, hanem a Blizzard és Dél-Korea közti kötélhúzásról. Kezdődött az egész valamikor tavasszal (illetve valószínűleg sokkal korábban kezdődött, de a nyugati sajtóba csak tavasszal kezdtek átszivárogni a részletek), amikor az ázsiai ország kormánya fejébe vette, hogy megvédi a kiskorúakat a videojátékok káros hatásaitól. Komoly kampány indult az ügyben, és ennek részeként a helyi Kulturális-, Sport- és Turisztikai Minisztériumon belül működő játékbesoroló bizottság 18-as karikát adott a Starcraft II-nek.

KORHATÁROS SZÍVATÁS

Ez persze elég nagy pofon volt a Blizzardnak, hiszen a játék első, 1998-ban megjelent részéből több mint ötmillió példányt adtak el Dél-Koreában. Mivel a játék eladásai nagyjából tízmillió fölött járnak, elmondható, hogy a Starcraftek felét Dél-Koreában vásárolták meg. Az ötvenmilliós lakosú országban minden tizedik emberre jut egy Starcraft – ha Magyarországra vetítjük ezt az arányt, olyan ez, mintha nálunk egymillió példányban kelne el egy játék. A játékra szakosodott, netkávézó-szerű szórakozóhelyek, a PC baangok igen népszerűek Dél-Koreában, és a Starcraft a fiataloknak eme találkahelyein villámgyorsan elterjedt. Az első Starcraft-bajnokságok is PC baangokban történtek, és ezekből a helyi LAN-partikból nőtte ki magát a koreai nemzeti bajnokság (sőt, a legnevesebb cybersport-rendezvény, a World Cyber Games is).

A bizottságnak a Blizzard korábban elküldte a Starcraft II alfa verzióját, amire a derék hivatalnokok a 15-ös karikát nyomták. A Blizzard ezzel nem volt elégedett, ezért elküldte a végleges kiadásra szánt verziót is, és új értékelést kért a testülettől, remélve, hogy végül 12-es kategóriába sorolják a játékot. A bizottság viszont végül 18-as karikát adott, a hivatalos indoklás szerint a sok erőszak, a csúnya beszéd és a játékban megjelenő droghasználat (a terranok stimpackja) miatt. Az egész hisztinek azonban valójában nem a kiskorúak lelkének védelméhez volt köze, hanem a Blizzard és a koreai cybersport-szövetség, a Kespa közt dúló harchoz.



KI FELÜGYELJE A STARCRAFT-BAJNOKSÁGOKAT?

A cég és a szervezet jó ideje küzd egymással, a tét a koreai Starcraft-versenyek felügyelete. Az esport nagy biznisz az országban, és eddig a kormány támogatását élvező Kespa kezében volt. Ennek történeti okai vannak: 1998-ban senki nem gondolta, hogy a Starcraft olyan nagy siker lesz az országban, mint amilyen lett. Ezért, ahogy az alulról szerveződő meccsekből nemzeti bajnokságok lettek, úgy lépett be jó időben a Kespa, hogy felügyelje és koordinálja a bajnokságokat (és persze lefölözze az ezekből befolyó pénzt). A Blizzard a koreai esportból egy fillért sem látott, „csak" az ötmilliós eladásból volt bevétele az országban.

A Starcraft II megjelenésével azonban már más a helyzet, a Blizzard felkészült a koreai hatalomátvételre. A játék már nem támogatja a LAN-t, csak az új Battle.netet, amit persze a Blizzard felügyel. A Battle.net felhasználói feltételei között pedig van egy olyan kitétel, hogy csak a Blizzard engedélyével szabad cybersport-eseményekre használni a szolgáltatást. A Blizzard azzal érvel, hogy a Starcraft II az ő szellemi tulajdona, ami fölött ő akar rendelkezni. A Kespa viszont azt mondja, Dél-Korea rengeteget tett a Starcraft sikeréért, és a Blizzard szépen hagyja csak békén az ország bajnokságait, és örüljön, hogy Dél-Korea nagy lendülettel tolja a Starcraft szekerét.

Arra, hogy a videojáték milyen hatalmas biznisz lett az elmúlt 20 évben, tökéletes példa a dél-koreai balhé. Médiavállalatok küzdenek érte, sőt, még a politika is beleszól a Blizzard játékának sorsába

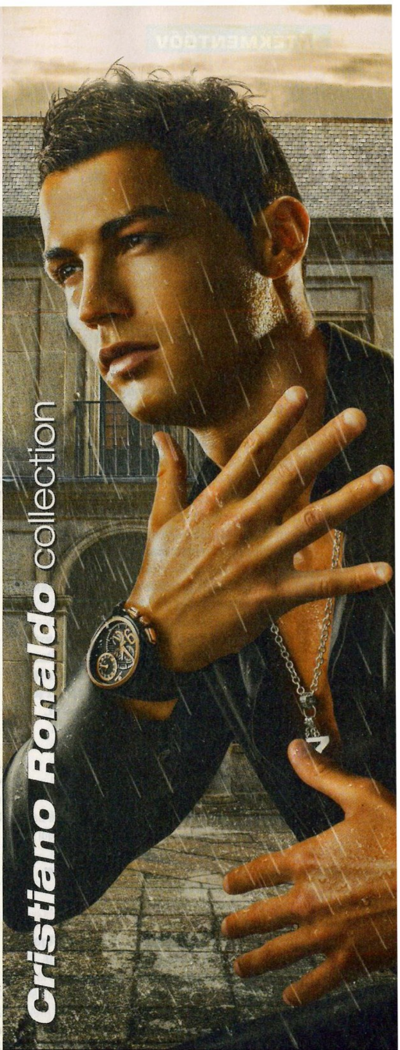
Mindkét álláspont érthető. A Blizzard mindenesetre nem hagyta békén Dél-Koreát, és további kekeckedésével magára vonta a Kespával szimpatizáló egyéb kormányhivatalok – például a korhatár-besoroló bizottság – haragját.

LASSÚ VÍZ PARTOT MOS

A 18-as karika oka tehát ez a háttérben húzódó harc volt: Dél-Korea a korhatár-kategóriával próbált revolverezni. Sőt, amikor kijött a béta, a Kespa kerek perec megtiltotta a játékosainak, hogy játsszon a programmal, azt remélve, hogy így megtöri a Blizzardot. A cég azonban nem engedett a követeléseiből, és inkább belement abba is, hogy egy cenzúrázott, 12-es kategóriához igazított, szelídebb Starcraft II jelenjen meg az országban – egy olyan Starcraft II, amiben a vér színe fekete, és amiben nincs káromkodás és dohányzás. És a Kespa szívatásaira válaszul a Blizzard is bekeményített: miután a tárgyalások megrekedtek azzal a két tévécsatornával, ami korábban Dél-Koreában közvetítette a Starcraft II meccseket, a cég eladta a mérkőzések kizárólagos közvetítési jogát egy harmadik médiacégnek, a Gom TV-nek.

És egyre inkább úgy tűnik, hogy a Blizzard kerül ki győztesen ebből a kakaskodásból. Az egyik hoppon maradt Starcraft-tévécsatorna, az MBC már tárgyal a Gom TV-vel, és a legjobb koreai játékosok is sorra állnak át a Starcraft II-re. Jaedong, FruitDealer, BoxeR, NaDa, Emperor már átállt vagy éppen átáll, és őket több tízezer rajongó is követi. A Kespa, illetve a koreai kormány egyre többet veszít a befolyásából. És persze az említett bundabotrány sem segített: a Starcraft népszerűsége csökkent az elmúlt pár évben az országban, és sok játékos szeretné tiszta lappal kezdeni a bajnokságokat. A Kespa még kitart, de ha elég sokan átállnak, akkor egy idő után nem lesz más választása, mint támogatni a Starcraft II-meccseket és engedni a Blizzardnak.

A Blizzard tehát nyerésre áll, de azért – annak ellenére, hogy a harc nyilván nemcsak a bajnokságok feletti kontrollról, hanem az ezzel járó pénzről is szólt – sokat áldozott erre. A Starcraft II ugyanis korántsem hódított olyan ütemben Dél-Koreában, ahogy azt a cég remélte. A Blizzard harmincmillió dollárt költött reklámra, és a koreai WoW-játékosoknak ingyen adta a Starcraft II-t, de az eddig eladott több mint hárommillió Starcraft II nagy része a nyugati piacon ment el. Szóval a Starcraft II lassabban talál otthonra ott, ahol a sikerét természetesnek vették. A mese tanulsága pedig nagyjából az a nem túl eredeti következtetés lehet, hogy amint egy alulról szerveződő mozgalom elég sikeres lesz ahhoz, hogy pénzt hozzon, ott megjelennek a nagyragadozók – és néha össze is marakodnak.



TIME FORCE
ultimate concept watches

A TIME FORCE ÓRÁKAT AZ ALÁBBI KIEMELT ÓRASZAKÜZLETEKBEN KERESSE:
BUDAPEST: Borkutime Óraszaküzletek Westend CityCenter, Duna Plaza, Pólus Center; Újvilág Ékszer-Óra Aréna Plaza, Europark; Óradoktor Mammut I. • **DABAS:** Aranykorona Óraszaküzlet Bartók B. u. 63. • **EGER:** Berecz Óraszaküzlet Agria Park • **FEHÉRGYARMAT:** Dobos Óra-Ékszer Petőfi út 4. **KECSKEMÉT:** Hanga Óraszaküzlet Hornyik J. krt. 2. **MISKOLC:** Chrono Óraszaküzlet Szinvapark **NAGYKANIZSA:** Silver Óra-Ékszer Kanizsa Centrum **PAKS:** Korvin Óraszaküzlet Dózsa Gy. u. 10. • **PÉCS:** Two Time Óraszaküzlet Pécs Plaza • **SIÓFOK:** Vior Óra-Ékszer Hock J. köz 2. • **SZENTENDRE:** Óra-Ékszerház Vasúti villasor 3. • **SZIGETSZENTMIKLÓS:** Kriston Órás Bajcsy Zs. út 20. • **SZOLNOK:** Chronotime Óraszaküzlet Tiszavidék Coop Áruház **TISZAÚJVÁROS:** Elliptic Óra-Ékszer Szt. István u. 13.
Hivatalos magyarországi forgalmazó a BORKUTIME KFT.
www.timecenter.hu

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

FALLOUT 3

➲ Kölcsönkaptam egy haveromtól a Fallout 3-at, tök jó játék, abszolúte bejön, csak azt nem tudom, hogyan lehet aktiválni azt a módot, hogy leáll az idő, majd választhatsz lövési célpontot az ellenfélen, és arra lő lassítva a karakter! Remélem, megértetted, mire célzok. Videókban láttam ezt a „lehetőséget", és nagyon tetszik, de nem jöttem rá, hogy hogyan lehet bekapcsolni.
Ha segítenél, nagyon-nagyon megköszönném!

A billentyűzetkiosztásnál nézd meg, hogy a VATS (Vault-Tec Assisted Targeting System) funkciót melyik gomb hozza elő (azt hiszem, alapértelmezésben a V). VATS a becsületes neve ugyanis annak a funkciónak, amit keresel, tehát ha a tűzharc elején ezt lenyomod, akkor a rendszer átvált lassított, akciópontokra épülő küzdelemre, és a testrészeket becélozva tudsz harcolni, plusz jó néhány perk csak itt adja be a bónuszait.

DRAGON AGE

➲ A Dragon Age Eszmélés telepítés közben megszakad. Fel van patchelve. Lehet, hogy az a baj, hogy az alapjáték magyar, az Eszmélés meg angol? A válaszotokat köszönöm.

Azt hiszem, a magyar-angol kavarás nem gond, az Eszmélésnél a kezelőfelület magyar lesz, de a dialógusok stb. angol. Elképzelhető azonban, hogy újra kéne rakni a teljes halmazt, először Dragon Age alap, aztán Eszmélés, és végül felpakolni a tapaszt, mert a patchek már nem egy DLC-be bekavartak.

GTA VICE CITY

➲ Megvan a GTA Vice City, de angolul. Az lenne a problémám, hogy mit kell csinálni a magyarosítással. Winrarom van, ez szerintem megnehezíti a dolgot. Válaszodat várom.

Letöltöd a magyarosítást innen: http://tinyurl.com/35bzqrj. Kicsomagolod winzippel vagy winrarral (utóbbiból próbaverzió itt: http://tinyurl.com/374y78f, de egykutya, mert mindkét tömörítő zipet és rart is kezel). A kapott könyvtárban még egy réteg csomagolt állomány lesz, ezt is kibontod winrarral egy üres területre, majd az eredményként kapott MODELS és TEXT könyvtárak tartalmát a játék telepítési könyvtárában található eredeti, tehát azonos nevű könyvtárakba bemásolod. Ha jól tudom, érdemes új játékot kezdeni a mentések és az esetleges fagyások elkerülése miatt.

MODERN WARFARE 2

➲ Gond történt az MW2-vel, ugyanis bannoltak, úgy, hogy sohasem csaltam vagy hackeltem. Vagy a VAC hülyült meg, vagy valaki direkt „megszívatott" (hallottam, hogy egyes emberek egyfajta vírusszerű programot töltenek rád, mialatt játszol). Hogyan működik ez a rendszer? Hol tudnám ezt jelenteni? Nem szeretném, ha örökre szólna a ban, ugyanis sok pénzembe fájt a játék, és még egy kiegészítőt is vettem hozzá.

Sajnos nem tudok segíteni, de azt azért szerintem vessük el, hogy bárki bármit rátöltött volna a gépedre játék közben... „Minden VAC kitiltás végleges, a Valve a zéró tolerancia elvét alkalmazza a csalókkal szemben, és semmilyen körülmények között nem old fel VAC kitiltást." Forrás: http://tinyurl.com/3aagd7z Persze ezzel nem azt mondom, hogy csaltál, de a legapróbb modifikációt, ami előnyt jelenthet a multiplayerben, a rendszer kiszűri, és innen már nincs apelláta.

➲ Az MW 2-vel lenne gondom. A multiplayerben, ahol lehet find game-et nyomni, ott alul az van kiírva, hogy NAT type:strict. Az infinityward.com-on azt olvastam, hogy a NAT type-nak normalnak kell lennie. Ezt hogy tudom elérni?

A routered beállításainál a UPnP-t engedélyezd, amúgy csak ha hostolni akarsz, akkor van jelentősége.

KOTOR 2

➲ Lenne pár kérdésem az SW KOTOR 2 játékról:
1. Honnan tudok fénykardot szerezni a sajátomon kívül?
2. A HK droid hangképző modulját hol lehet megszerezni?
3. Az mitől lehet, hogy a Dantooine-ra csak akkor tudtam leszállni, amikor először jártam ott, mert utána sose tölti be?
Előre is köszönöm a válaszokat.

1. A helyek lehetséges esélyt jelölnek, tehát nem biztos, hogy mindenhol találsz is:
Double-Bladed Lightsaber
Dxun (Mandalorian Ruins) – Mandalore quest jutalom
Dantooine (Khoonda) – Master Vrook quest jutalom
Korriban (Secret Tomb) – Darth Revan legyőzésekor is beeshet egy ilyen
FREEDON NADD'S SHORT LIGHTSABER
Dxun (Sith Tomb) – a mumifikálódott testnél vehető fel
LIGHTSABER
Onderon (Iziz Western Square) – Dhagon Ghent quest jutalom
Malachor V (Trayus Academy) – Darth Sionnál is lehet
SHORT LIGHTSABER
Nar Shaddaa (Docks) – Vogga the Hutt fémládáiba nézz bele
Korriban (Sith Academy) – Master Lonna Vash hulláját kutasd át
Malachor V (Trayus Academy) – az Elite Sith Assassinnál is előfordulhat
2. A hangképző modul a Peraguson (Administration Level), az első rád támadó HK-50 Assassin Droid maradványai közt lesz.
3. A Dantooine-nal voltak problémák, de inkább látványos akadozás a második visszatérésnél, és nem fagyás. A http://tinyurl.com/yqvfqv oldalon van patch, bár ezt a hibát nem említik.

DARKSIDERS

➲ A Darksidersszel kapcsolatban kérnék segítséget. A telepítésnél minden rendben volt, el is indul, és minden egészen szuper az intró végéig. Ahogy a játék elkezdődik, egy használhatatlan kameranézetet kapok, amivel a karakter felsőtestén kívül nem sokat lehet látni. Billentyűzetre egyáltalán nem reagál, és sehol sem találtam, hogy hol lehet átállítani. Megpróbáltam joystickkal, amivel működik is, tudok támadni, mozogni stb., csak a kameranézetet nem tudom állítani. Ha tudtok valami megoldást, kérlek, segítsetek. A választ előre is köszönöm. ➲ DAGADTBAGOLY

Ha jól tudom, a játék csak az XBOX 360 kontrollerekkel működik együtt, de itt van egy megoldás okosba: http://tinyurl.com/2ws94t5. A billentyűzetről történő irányítás borzalmas, de ha ragaszkodnál hozzá, elvileg a játékvezérlőket a gépből kihúzva és az esetleges gamepad-okosítókat leszedve (pl. motionjoy) működnie kéne.

BATMAN AA

➲ A Batman Arkham Asylumban elakadtam egy kicsit, emiatt fordulok hozzátok. Már csak 4 fejtörő maradt Riddle-től, és ebben kérném a segítségeteket. Három a batbarlangnál lévő régi, omladozó barlangrendszerben van. Jelöli a térkép, de sehogy sem akadok a nyomukra. Egyet sikerült részlegesen megtalálnom, ami a boltív alján lévő kérdőjel, viszont sehol sem találom a pöttyöt, hogy teljes legyen. A másik kettőt is közel ehhez a feladványhoz jelöli a térkép, viszont ezeket még egyáltalán nem fedeztem fel, pedig bejártam már az egészet többszörösen is. Egy pedig kint található a szigeten, az intenzív blokk szomszédságában. Köszi a segítséget! ➲ G

Csak találgatok, de ha jól sejtem, hogy hol jársz, akkor a boltív oldalán látható kérdőjel trükkös lesz. Ugye egyetlen helyről látható

jól, nos, itt a kérdőjel felé kell fordítani a kamerát, aztán addig mocorogni, amíg a közbeeső falrészletek egyikén látható pötty pontosan az írásjel alá nem kerül. Viszont itt csak ez az egy Riddle van, a többi trophy, és azokat viszonylag egyszerű megtalálni. Mindenestre a http://tinyurl.com/2wwzt57 oldalon videókba ágyazva, illetve a http://tinyurl.com/394qbfp lapon térképen jelölt szöveges útmutatással ott az összes megfejtés. Megjegyzem, az intenzív szomszédságában szintén a boltív tetején van egy kérdőjelpont kameramozgatós feladvány.

RISEN

➲ Elakadtam a Risen című játékban, amikor is Mendoza kinyitotta a járatot a hegybe, és eljutottunk egészen sokáig, de mikor egy hidat kéne leengedni, és elvileg Vince-nek el kéne bontania egy falat, nem megy neki. Nem tudok átmenni, mert ott van egy földkupac. Van egy sejtésem, hogy a kódok elrontottak valamit (give all-t beírtam párszor), szerintem újra kell kezdenem, de hátha tudtok valami megoldást erre a problémára. Kösz a segítséget! ➲ KDAVID1215

Azt gondolom, hogy az Open the large drawbridge küldetésnél lehetsz. Sajnos azt nem tudom, mit ronthattál el, de a normál menet szerint Brenttel kell beszélni, ő mesél a vadászkülönítményről, akiknél lesz egy térkép a bejutáshoz. Mendoza a megszerzett térképpel kidobja a megoldást, és Ethan/Vince ásni kezd. Jellemzően, ha kódokkal hozzuk elő a tárgyakat, akkor is illik végigtrappolni a kijelölt utat, lebeszélni mindent, különben az adott szálak nem aktiválódnak.

AVATAR

➲ Az Avatar: The Game játékkal kapcsolatban írok. A gondom az, hogy nincs hang. Régebben jó volt, és végigvittem, csak azóta újra lett telepítve a rendszer, és most a másik szálon akartam végigvinni, de nem tudom, mi lehet a gond a hanggal. A hangkártya rendesen működik, nem régi a drivere, és más program/játék hangja szól rendesen. Előre köszi a segítséget! ➲ BENCE

A hivatalos oldal szerint ez a megoldás: http://tinyurl.com/3yrgvbk. Azaz Vezérlőpult/Hang, itt a Speakersen jobb egérgomb, Tulajdonságok, majd Speciális fül, aztán kapcsold be az alapértelmezett formátumoknál a 16-bit 48000 Hz, vagy 24-bit 48000 Hz értéket. Mentsd a változtatásokat.

ENEMY TERRITORY

➲ Az lenne a gondom, hogy amikor elindítom a játékot, ezt írja ki: „The OpenGL driver doesn't support wglChoosePixelFormatARB". Légyszi, ha tudjátok a hiba okát, válaszoljatok. Előre is köszi! ➲ MIKI

1. Először is ellenőrizd, hogy a minimális gépigénynek megfelel-e a géped.
2. Aztán állítsd át a Windows Asztal felbontását 800×600-ra (32 bit színmélység).
3. A Futtatás parancssorba írd be, hogy dxdiag, majd a DirectX felületen a Hang fül alatt a hardveres gyorsításnál a csúszkát húzd le teljesen.
Forrás: http://tinyurl.com/3xj27c2

BATTLEFIELD 2

➲ Segítségedet kérném! Gondjaim vannak a Battlefield 2 játékkal.
1. Ugye ennél a játéknál a magyar kézikönyv a lemezen van? Én nem találom!
2. Letöltöttem a játék magyarosítását, de nem tudom feltelepíteni, hibaüzenetet ír ki, és megszakítja a műveletet.
Válaszodat előre is köszönöm. ➲ KRISZTIÁN

1. Amennyire én tudom, a BF2-höz jár nyomtatott formában magyar nyelvű kézikönyv, de ha tévednék, akkor elég a lemezt átfésülni pdf formátumú fájlok után.
2. A magyarosítást nem ajánlanám, a patchek többsége és a Punkbuster is háklis rá, tehát csak extra macerát jelent a multis játéknál. Azt, hogy miért nem hajlandó feltelepülni, nem tudom, az biztos, hogy ha a Windowsos felhasználónevedben ékezet van, vagy a Battlefield 2-t olyan mappába telepítetted, mint pl. Játék (tehát ékezetes), akkor az a kiegészítők feltelepítésénél bekavarhat, tehát ez is lehet egy hibaforrás.

FABLE TLC

➲ Van egy nagy problémám a fent említett játékkal. Telepítés után indítanám, és kilép a következő hibaüzenettel: „a fable exe hibát észlelt". Szerintem mennie kéne, mert megvan a minimum követelmény. Íme a konfigom: 2005 MHz Celeron, 512 MB RAM, 64 MB Nvidia GeForce MX440 videokártya. Ezen miért nem fut a játék?

Sajnos a videokártyád kevés a minimális gépigényhez. Az MX440 nem támogatott videokártya a Fable-nél. Lásd http://tinyurl.com/367x9vl, itt a lap alján fel vannak sorolva a nem támogatott VGA-k (unsupported), és a tiéd is köztük van.

CONDEMNED

➲ A Condemned 1-ben még a legelején, amikor a nyakról kell mintát venni a digitális fényképezővel, beállítom, de hiába nyomom a „Tűz" gombot, nem csinál semmit. Miért?

A sokásokkal ellentétben nem a tűz gomb működteti a fényképezőmasinát. A játék beállításainál, a billentyűzetkiosztásnál nézd meg, hogy milyen gombra tetted, ha egyáltalán beállítottad a fotózást (külön funkció). Egyébként a sikeres felvételhez addig kell zoomolni a fényképezőgéppel, amíg a zöld jelzőfény ki nem gyullad.

LEGO HARRY POTTER

➲ A Lego Harry Potterben a pirosan csillogó cuccokat hogy lehet elvarázsolni/szétlőni vagy akármit csinálni vele? Előre is kösz!
Egy hű előfizető. ➲ GERI

Sötét varázslatokkal (pl. Crucio) manipulálható tárgyakat jelöl a piros csillogás, tehát freeplay-ben a halálfaló karakterekkel (Voldemort követői), Lucius Malfoy, Piton stb. tudod majd ezeket a dolgokat szét/össze/elvarázsolni.

SW FORCE UNLEASHED 2

➲ Olyan problémám lenne a Force Unleashed 2-vel, hogy amikor fénykarddal megütök valakit, akkor egy apró pillanatra beakad a játék, és nem tudom, miért. Amúgy minden fut normálisan, csak ezzel van bajom. Van valami ötletetek, hogyan tudom ezt orvosolni? Légyszi, írjatok vissza. Köszi. ➲ Schuby

A problémakörhöz van egy helyes kis írásunk a PGO-n: http://tinyurl.com/2vkeuue. Azt egyébként tudnod kell, hogy a készítők nem vicceltek a minimális gépigénynél, tehát ha itt már valahol gyengébb a géped, akkor sokat nem tudsz tenni.
Az említett gépigény:
CPU: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz or AMD Athlon X2 5200+
RAM: 2 GB RAM
VGA: 256 MB Video Memory with Shader 3.0 support, ATI Radeon HD 2600 / NVIDIA GeForce 8600 GT

UT 3

➲ Az UT III-ban a felbontást poénból, hogy megnézzem a különbséget a MAX és a minimum beállítások között, levettem 320*x-re. A HD monitorom miatt, így nem enged újra belépni a játékba, mert a monitor azt írja ki, hogy nem támogatott felbontás. Szóval „kívülről" ezt hogy oldjam meg? Mármint a felbontás visszaállítását… Előre is kösz.

A Dokumentumok\My Games\Unreal Tournament 3\UTGame\Config mappában keresd meg az UTEngine.ini fájlt, nyisd meg Jegyzettömbben szerkesztésre, és a ResX, illetve a ResY értékekhez írd be azt a felbontást, amire szeretnél visszaállni. Egyébként, ha jól tudom, akkor az említett ini fájl törlésével is visszaáll a telepítéskor látható állapot (és felbontás), tehát az is egy megoldás lehet.

RESIDENT EVIL 5

➲ A Resident Evil 5 játékkal lenne problémám. Azt szeretném kérdezni tőletek, hogy hogyan lehet beállítani, hogy 3D-ben játszhassak a játékkal? Nem igazán értek ehhez, ezért is kérem a ti segítségeteket. Előre is köszönöm szépen.
Üdv! ➲ KIS EGÉR

Két lehetőség van:
1. Nvida videokártya, GeForce 3D Vision szemüveg és 120 MHz-et tudó megjelenítő, természetesen ezek kombinációja adja a legjobb élményt.
2. Stereoscopic szemüveg, na ez a piros-kék lencsés papírszemüveg, amit a mozikban osztogatnak, itt az élmény kisebb, de a ráfordítás is kevesebb.
Az aktiválás rész viszonylag egyszerű. A GeForce driverben keresd meg a 3D részt, és a fent vázolt két lehetőség közül válaszd ki azt az eszközt, amivel rendelkezel, fuss végig a kötelező beállítás procedúrán, aztán indítsd a játékot. Az 1. esetben a játék beállításainál a Motion Blur kikapcs, és 120 Hz beállít. A további művelet már mindkét verziónál ugyanaz, tehát elég a játék elején a Ctrl+T kombót lenyomni, és már aktiváltad is a 3D-t.

ÁRAMVONALASABBAN

Apple MacBook Air

Az Apple frissítette MacBook Air modelljeit, az új gépek legnagyobb vastagsága mindössze 1,7 cm, a 11 colos modell súlya pedig alig több egy kilogrammnál.

Kétféle alapverzióban kerülnek piacra az új MacBook Airek: 11,6 (1366×768 képpont) és 13,3 colos (1440×900 pixel), LED háttérvilágítású kijelzővel, amiket mindegyik konfigurációban egy Nvidia Geforce 320M vezérlő hajt meg. Ezeken belül további két-két alváltozat lesz elérhető, amiket a beépített SSD mérete különböztet meg.

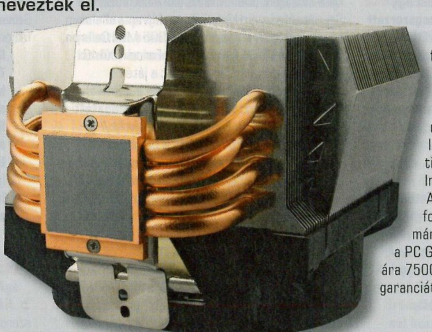
A kisebb gépbe 64 vagy 128 GB-os SSD kerülhet, ami mellé alapkiépítésben egy 1,4 GHz-es Intel Core 2 Duo CPU-t kapunk, viszont ha a nagyobb kapacitású SSD-t választjuk, akkor a központi egység upgrade-elhető 1,86 GHz-esre. A nagyobb kijelzővel bíró laptopnál is hasonló a szisztéma: itt 128 vagy 256 GB-os flash alapú háttértárak közül választhatunk, de itt már alapból egy 1,86 GHz-es Core 2 Duo-t kapunk központi egység gyanánt. Ha a nagyobb SSD-t kérjük, akkor processzorból itt is választhatunk erősebbet: egy 2,13 GHz-es C2D-t. Alapkiépítésben az összes gépbe 2 GB DDR3 memória kerül, ami legfeljebb 4 GB-ra bővíthető.

Mindkét új Air precíziós unibody alumíniumházban lakik, ami a legvékonyabb pontján mindössze 0,3 cm, legvastagabb pontján pedig 1,7 cm. A 11 hüvelykes modell súlya 1,06 kg, a 13 hüvelykesé pedig 1,32 kg. Az új gépek – kis méretük ellenére – teljes méretű billentyűzetet kaptak.

NEM FOG RAJTA AZ ÁTOK

Arctic Cooling Arctic Freezer 13

Az Arctic Coolingnál bizonyosan nem babonásak a marketingesek, hiszen legújabb univerzális processzorhűtőjüket Freezer 13-nak nevezték el.



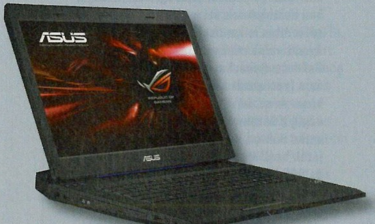
Sokan használják a gyártó különböző modelljeit remek ár/érték arányuk miatt, most a Freezer 7 Pro típus utódjaként érkezik a Freezer 13. Ez az adatlapja szerint olyan processzorokat is le tud hűteni, amik 200 W-ot fogyasztanak, azaz bátran ajánlják tuningolt központi egységekhez is. A processzortól összesen négy darab, 6 mm átmérőjű, U alakú hőcső szállítja el a felgyülemlett meleget.

A 45 darab, 0,5 mm vastagságú alumíniumból készült lamellát egy 92 mm átmérőjű, PWM vezérlésű ventilátor hűti, aminek fordulatszáma 600–2000 rpm között lehet. A Freezer 13 talpára előre, gyárilag felviszik a cég saját, MX-4 típusjelű pasztáját. A 695 grammot nyomó hűtő az összes ma használatos asztali processzorral kompatibilis, így egyaránt felszerelhető Intel Socket 1366, 1156, 775 és AMD Socket AM3, AM2+, 939, 754 foglalattal bíró alaplapokra. Az új hűtő már itthon is megvásárolható lesz, mire a PC Guru jelen számát kézhez kapjátok, az ára 7500 Ft körül alakul majd, ami 6 év gyári garanciát is magában foglal.

3D ÉS FULL HD 17 COLON

Asus ROG G73 3D

Az Asus bemutatta a világ első 17 hüvelykes Full HD felbontású, az NVIDIA 3D Vision technológiáját támogató megjelenítővel ellátott, játékosoknak szánt notebookját



A noteszgép az új Fermi-alapú NVIDIA GTX 460M grafikus motorra épül, ami a DirectX 11-kompatibilitás és a 3D Vision támogatása mellett HDMI 1.4 kimenettel (ezáltal ráköthető a 3D HDTV-kre), továbbá egyedi hűtő és zajcsökkentő rendszerrel rendelkezik. A grafikus rendszerhez 1,5 GB GDDR5 dedikált videomemória tartozik, ami a magasabb felbontás-, illetve részletesség-beállításokhoz szükséges. A GTX 460M által előállított képek a 17,3 col méretű, 1920×1080 képpontos LCD panelen jelennek meg, ami a 3D miatt 120 Hz-es frissítési frekvenciára képes. A ROG G73 3D a szokásos aktív záras szemüveggel érkezik, ami felváltva takarja ki hol az egyik, hol a másik szem elől a kijelzőt, így hozva létre a 3D hatást.

A kényelmesebb használat érdekében a notebook billentyűzetét 5 fokban megdöntötték, ami kevésbé fárasztó a karoknak, míg a gumírozott felület csökkenti az izzadást és a hőtermelődést. Érdemes még megemlíteni, hogy a gép 500 GB kapacitású hibrid háttértárolóval érkezik, ami a hagyományos merevlemezek jobb kapacitás/ár arányát az SSD meghajtók sebességével és megbízhatóságával egyesíti.

AZ ELSŐ BLU-RAY XL ÍRÓK

Buffalo BRXL-6FBS-BK/BRXL-6U2 és Pioneer BDR-206MBK

A Blu-Ray messze nem tud olyan gyorsan terjedni, mint annak idején a DVD, de a gyártók nem adják fel, két cég is bejelentette első Blu-Ray XL-képes egységeit.

Elsőként a Buffalo Technology jelentkezett hivatalosan olyan PC-khez szánt meghajtókkal - BRXL-6FBS-BK típusjellel egy belső SATA-s és BRXL-6U2 jelzéssel egy külső USB 2.0-s egységgel, amik képesek a Blu-Ray XL (BDXL) lemezek írására. Nem sokkal a Buffalo után a Pioneer is bemutatott egy belső, SATA csatlakozóval ellátott eszközt (BDR-206MBK). A BDXL jelenti a Blu-Ray lemezek következő generációját, ezeken a normál méretű - 5,25 colos – korongokon 128 GB-nyi adat tárolására nyílik mód.

Mindhárom új meghajtó azonos sebességekre képes (belső felépítésük nyilván nagyon hasonló): a BDXL-nél négyszeres, a BR-RE XL-nél kétszeres, míg a normál BD-R esetén hatszoros az írás sebessége. A Pioneer meghajtójához számos szoftvert mellékelnek: CyberLink PowerDVD 10, PowerProducer 5, Power2Go 7, InstantBurn 5, PowerBackup 2, Medi@Show 5, LabelPrint 2. A BDXL jövőjét némileg beárnyékolhatja, hogy a TDK közben bemutatta azt a technológiáját, amivel a szokásos 12 cm méretű lemezeken 1 TB-nyi adatot lehet tárolni.

OKOS TORONY

Corsair Graphite 600T

A memóriamoduljairól ismertté vált Corsair ma már a PC-perifériák széles skálájával jelen van a piacon, ezúttal egy számítógépházzal bővítették palettájukat.

Letisztult külsővel rendelkezik a Graphite 600T, ami acélból készül, s ATX, illetve mATX szabványú alaplapok fogadására képes. Az elsősorban játék PC-t építő felhasználóknak szánt gépház nyolc bővítőkártya beépítését támogatja, s az átrendezhető meghajtóhelyeknek köszönhetően a leghosszabb VGA kártyák is elférnek benne (egyszerre akár több is).

Optikai meghajtók számára négy, míg a 3,5" colos egységeknek összesen hat hely áll rendelkezésre, előbbiek szerszám nélkül szerelhetők, utóbbiak pedig SSD meghajtókat is fogadni tudnak. A szellőztetésről két 200 mm-es, fehér LED-del ellátott és egy 120 mm-es ventilátor gondoskodik. A ház tetején található ventilátor kicserélhető egy olyan vízhűtéshez használatos radiátorra, amin két 120 mm-es ventilátor dolgozik. Az I/O panelt bőségesen ellátták csatlakozókkal, a két audio-, egy IEEE1394, négy USB 2.0 port mellett egy USB 3.0 aljzatot is találunk rajta. A Graphite 600T árcédulája nem túl barátságos, megközelítőleg 45 ezer Ft-ot kérnek érte, s ebben a tápegység még nincs benne, azt a felhasználónak külön kell beszereznie.

JÁTÉKOS PÁROS

Gigabyte M6900 M6980

A Gigabyte elsősorban az alaplapok és videokártyák terén serénykedik, de a többi periféria terén sem akarnak lemaradni, így most két, játékosoknak szánt egérrel rukkoltak elő.

Az M6900 jelű digitális rágcsálót 3200 dpi felbontásra képes optikai érzékelővel látták el, ami 30 G gyorsulást és másodpercenként 165 cm-es elmozdulást tud lekövetni. A négy irányban elmozdítható görgő – amikor épp nem játszunk – a nagyobb dokumentumok kezelésénél jöhet jól. Az egér összesen 5 (programozható) gombot kapott – a görgővel együtt.

A most bejelentett másik egér az M6980 nevet viseli, s olyan lézerérzékelőt kapott, ami 2000 dpi felbontással bír, s 20 G gyorsulással, valamint másodpercenként 114 cm elmozdulással tud

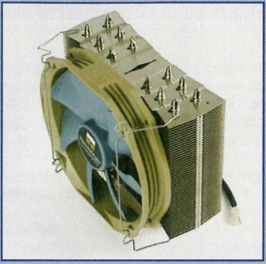
megbirkózni. Ezen az egéren már 7+2 gombot találunk, s 8 kB fedélzeti memóriával is ellátták, amiben 3 különböző profilt tud tárolni. A finombeállításokat a mellékelt Ghost Engine programban lehet elvégezni, ami a szokásos lehetőségek (érzékenységi szintek meghatározása, funkciók gombokhoz rendelése) mellett a makrózásra is lehetőséget ad. Mindkét egéren menet közben állítható a szenzor érzékenysége, kényelmes fogásukat gumírozott felület biztosítja. Az új egerek piacra kerülésének dátumát, valamint várható árait lapzártáig nem hozta nyilvánosságra a gyártó.

A DIDERGÉS URA

Thermalright Archon

A processzorhűtők ventilátorai az évek múlásával szép fokozatosan egyre nagyobbra „nőnek", a Thermalright most egy olyan példányt mutatott be, amire 140 mm-es légkavaró szerelhető.

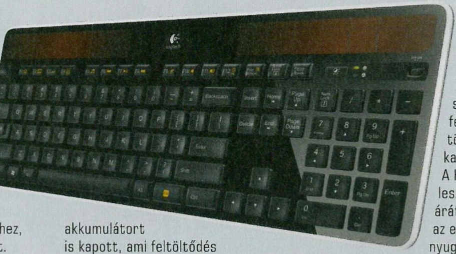
Nagy mérete ellenére a bordát úgy alakították ki, hogy a memóriamodulok is elférjenek tőle. A talp a mai irányvonalaknak megfelelően nikkelezett rézből készül, amit tükörsimára políroznak. Hőcsőből (szintén nikkelezettek) összesen hatot találunk a hűtőn, ezek 6 mm átmérőjűek. Az Archon gyárilag egy ugyanolyan 140 mm-es, TY-140 típusjelű ventilátorral érkezik, mint ami az előző számunkban bemutatott Shaman VGA-hűtőn szerepel. Ez a PWM vezérlésű légkavaró meglehetősen csendesen teszi a dolgát, 900 és 1300 rpm közötti fordulatszámon pörög, amihez 19-21 dBA zajterhelés és 56-73 cfm légszállítás párosul.
Amennyiben még nagyobb hűtőteljesítményre lenne szükségünk, a gyári ventilátorral szemben felszerelhetünk egy további példányt a bordára.
A felfogató mechanizmus univerzális kialakítású, így egyaránt kompatibilis az Intel 775/1156/1366, illetve az AMD Socket AM2 és AM3 foglalatokkal.
Az Archon a tervek szerint hamarosan piacra kerül, de megjelenésének pontos idejével, illetve tervezett árával kapcsolatban eddig semmilyen hivatalos információt nem közölt a gyártó.



FÉNYEVŐ BILLENTYŰZET

Logitech Wireless Solar Keyboard K750

A Logitech a Wireless Solar Keyboard K750 billentyűzetével frappáns megoldást kínál a vezeték nélküli eszközök egyik problémájára.

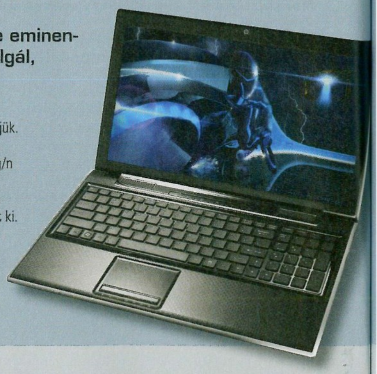


A probléma nem más, mint a lemerülő elemekkel/akkumulátorokkal járó kellemetlenség, ami a vezetékmentes kialakítás okozta nagyobb szabadság eddigi kísérője volt. A Logitech ezen most egy rég bevált ötlet adaptálásával változtat, mivel az új klaviatúrát napelemekkel látták el. Ezek a szokásos beltéri fényviszonyok mellett is elegendő energiát szolgáltatnak az eszköz működéséhez, feleslegessé téve ezzel a külön áramforrást. A biztonság kedvéért egy saját beépített akkumulátort is kapott, ami feltöltődés után teljes sötétben is képes három hónapig működtetni a billentyűzetet.
A klaviatúrához mellékelt alkalmazás lux-mérője segít tájékozódni a szükséges megvilágításról: segítségével felmérhetjük az akkumulátor maradék töltöttségi szintjét, s figyelmeztetést kapunk, ha több fényre van szükség.
A K750 várhatóan 2011 januárjától lesz kapható, javasolt magyarországi árát még nem hozták nyilvánosságra, az európait azonban már igen, tőlünk nyugatra 80 euró körüli összeget kell majd fizetni érte.

A MULTIMÉDIA JEGYÉBEN

MSI FX600MX

Az MSI most bemutatott FX600MX noteszét leginkább afféle szürke eminenciásként lehetne jellemezni, bár eget rengető újdonságokkal nem szolgál, de mindent tud, ami ma egy középkategóriás notebooktól elvárható.



Intel Core i3 vagy Core i5 mobil processzor kerülhet az MSI most bejelentett laptopjaiba. Memóriából legfeljebb 8 GB 1066 MHz-es DDR3 modul építhető a gépbe, míg a merevlemez 320 vagy 500 GB kapacitású lehet. A megjelenítő szerepét egy 15,6" képátlójú, 1366×768 képpont felbontású, LED háttér-világítású panel tölti be. Ezt terheléstől függően vagy az integrált VGA-vezérlő, vagy a dedikált, 512 MB fedélzeti memóriával felvértezett Nvidia Geforce 310M GPU hajtja meg. Amennyiben külső megjelenítőt (monitor, tv, projektor) szeretnénk használni, azt HDMI vagy VGA csatlakozóra köthetjük.
A konfigurációban megtalálhatók a vezetékes (gigabites Ethernet) és vezeték nélküli (802.11 b/g/n WLAN, Bluetooth v2.1 + EDR) hálózati csatlakozási lehetőségek, s a négy-az-egyben kártyaolvasó mellett a 720p felbontású webkamera sem maradt ki.
A 2,4 kg tömegű FX600MX-et hatcellás akkumulátorral szállítják, de ennek üzemidejével kapcsolatban egyelőre nem közölt adatokat a gyártó.
A gép gyárilag előre telepítet Windows 7 Home Premium operációs rendszerrel érkezik.

KÁBELMENTESÍTETT MMO EGÉR

Razer Naga Epic

A Razer még tavaly mutatta be Naga nevű egerét, amit kifejezetten MMO játékokhoz terveztek, mostanra elkészült a vezeték nélküli változat is, a Naga Epic.

Kifejezetten MMO játékokhoz fejlesztett, profi egérrel eddig ritkán találkozhattunk, az egyik ilyen volt a Razer Naga, aminek a továbbfejlesztett változata a Naga Epic. Az egér „szíve" a legújabb trendeknek megfelelően egy brutális, 5600 dpi-s felbontással rendelkező érzékelő, ami másodpercenként 2,5 méteres elmozdulást tud lekövetni 1 ms-os válaszidő mellett. A Naga Epic összesen 17 programozható gombbal rendelkezik, ebből 12 a bal hüvelykujjnál kapott helyet egy 4×3-as mátrixban. A beállítások a mellékelt szoftver segítségével végezhetők el, az elmenthető profilok száma nincs korlátozva.

Az egér oldalpanelje cserélhető, gyárilag három különböző változatot mellékelnek hozzá, melyek közül mindenki kiválaszthatja, hogy számára melyik a legkényelmesebb. A cég elmondása szerint a Naga Epicnél nagyon odafigyeltek a ergonomikus kialakításra, a végső forma elnyerése előtt közel 80 különböző változat készült belőle. Egy feltöltéssel nagyjából 12 órán át használható az eszköz, a mellékelt dokkoló/töltő egyben vevőként szolgál. A Naga Epic már kapható lesz, mire e sorokat olvassátok, hazai ára egyelőre nem ismert, Európa-szerte 130 euróba fog kerülni.

HANGOSKODÓ APRÓDOK

Scythe Kama Bay Amp mini/Kro Kraft mini

Az elsősorban hűtéseiről ismert Scythe már korábban is tett kiruccanást az audió világába, most pedig egy újabb digitális erősítővel, illetve hangszórószettel jelentkeztek.

Korábbi hagyományait követve a Scythenek ismét sikerült kissé nyelvtörő neveket adnia a most bemutatott hangfalpárjának, illetve digitális erősítőjének, előbbit Kro Kraft mini Speakernek, utóbbit pedig Kama Bay Amp mininek hívják. A hangfalpár tagjai alumíniumból készülnek, a dobozokban egy-egy szélessávú hangszórót találunk, amelyek 20 W-tal terhelhetők, s a 80 Hz–16 kHz közötti frekvenciatartományban dolgoznak.
A Kama Bay Amp mini egy aprócska, 3,5" meghajtóhelyre beépíthető digitális erősítő, ami a Yamaha YDA138 (D-3) chipjére épül. Maximális kimenőteljesítménye 2×10 watt, hatásfoka pedig 88%-os. A hangfalkimeneteken 103 dBA, míg a fejhallgató-kimeneten keresztül 95 dBA a jel-zaj aránya. Az új termékek magyarországi árai még nem ismertek, az európaiak azonban már igen: külön-külön megvásárolva a hangfalpár és az erősítő is 37-37 euróba kerül. Ha viszont egyszerre mindkettőt megvesszük (ez a szett – ami a szükséges kábeleket is tartalmazza – a Kro Kraft mini Speaker PLUS nevet kapta), akkor 70 eurót kell fizetnünk.

ERŐSÍTÉS A FEKETE SEREGNEK

Seagate BlackArmor NAS 220/440

Egyszerre két új taggal bővítette BlackArmor NAS-családját a Seagate, a 220-as típusba kettő, míg a 440-esbe összesen négy, 3,5" méretű merevlemez fér egyszerre.

Fentiek egyben azt is jelentik, hogy a most elérhető legnagyobb kapacitású, 3 TB-os winchesterekkel felvértezve a kisebb modell 6 TB, míg a nagyobbik legfeljebb 12 TB tárkapacitást tud biztosítani (a 440 modell ezzel a jelenlegi rekorder az iparágban a NAS-ok között). Ez akkor igaz, ha lemondunk a nagyobb biztonságot jelentő RAID módokról. Ebben az esetben nincs redundancia, így egy esetleges meghibásodáskor elveszítjük az adott merevlemezen tárolt adatokat.

Amennyiben tükrözést (RAID 1) vagy a NAS 440 esetében valamilyen fejlettebb RAID módot (pl. RAID 5) használunk, akkor egy HDD-hiba esetén megmarad a NAS-on tárolt összes adatunk, de cserébe nem kapjuk meg a lehetséges legnagyobb, 12 TB-os kapacitást. A 220-as modell gyárilag RAID 1 (tükrözés) módra konfigurálva érkezik, míg nagyobb társa, a 440-es RAID 5-re konfigurálva kerül forgalomba. Az új NAS-ok hamarosan itthon is elérhetők lesznek, de lapzártáig nem hozták nyilvánosságra piacra kerülésük pontos dátumát és várható áraikat.

CSAK TAPINTATOSAN

Viewsonic VX2258wm

Manapság egyre több monitorgyártó kínálatában tűnnek fel az olyan megjelenítők, amik érintőképernyővel rendelkeznek, a Viewsonic sem akart kimaradni a sorból.

Napjaink trendjeinek megfelelően multi-touch képességekkel is felvértezték a Viewsonic új, 21,5" méretű panellel bíró érintésérzékeny kijelzőjét. Az 1920×1080 képpont felbontású megjelenítő 5 ms-os válaszidővel, 1000:1 natív kontraszttal (a jóval kisebb jelentőséggel bíró dinamikus kontrasztja 100 000:1), 170/160 fokos betekintési szöggel és 200 cd/m² maximális fényerővel rendelkezik.

A VX2258wm két bemeneten, egy DVI és egy VGA csatlakozón keresztül köthető a számítógépre (vagy egyéb jelforrásra).

A monitorkábel mellett – az érintőképernyő használatához – egy USB kábelen keresztül is össze kell kötni a számítógéppel. A Microsoft Windows 7 Touch minősítéssel rendelkező monitor átlagos felhasználási körülmények között 23-28 W-ot fogyaszt. A multimédia jegyében a monitor kapott egy sztereó hangszórópárt is, melyek 2 W teljesítményűek. A VX2258wm hazai árával és piacra kerülésének idejével kapcsolatban még nem kaptunk információt, a tengerentúlon azonban már megvásárolható, ott 300 USD körüli összeget kell érte fizetni.

MINDEN EGY HELYEN

WD TV Live Hub

A Western Digital bővítette médialejátszóinak családját, a WD TV Live Hub 1 TB kapacitású beépített merevlemezzel érkezik.

Igazi multimédia-központ szerepét kívánja betölteni a WD TV Live Hub a nappaliban, hiszen a szokásos médialejátszási feladatokon túl egyéb funkciót kínál. A készülék számos internetes szolgáltatással kompatibilis, ezek közé tartozik többek között a Facebook, a Youtube, a Flickr, az AccuWeather és a Mediafly. A könnyebb kezelhetőség érdekében (a programozható távirányító mellett) opcionális USB-s billentyűzetet is használhatunk, ami a fenti oldalak kezelésénél jöhet jól.

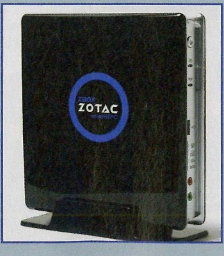
A WD TV Live Hub támogatja az összes ma használatos ismertebb film-, zene-, képformátumot, kivéve az olyan védett tartalmakat, mint pl. az iTunes Store-ból származó zenék. A lejátszót 1.4-es HDMI porttal szerelték fel, emellett kompozit és komponens video- valamint optikai audiokimeneteket is találunk rajta. A „külvilággal" való kommunikációt két USB 2.0 port és egy Ethernet csatlakozó biztosítja, WiFi adaptert nem kapunk, de utólag az is beszerelhető. Említést érdemel még a DLNA/UPnP-kompatibilitás, s az, hogy a lejátszó egyaránt tud streamelni és streameket fogadni. Az itthoni megjelenéssel kapcsolatban még nem látott napvilágot hivatalos információ, az Egyesült Államokra érvényes ár azonban ismert, ott 200 USD-t kérnek a készülékért.

ARCCAL A FULL HD FELÉ

Zotac ZBOX HD-ID40 (Plus)

A Zotac újabb modellel bővítette minigépeinek családját, ami két változatban érkezik, az egyik teljes kiépítésben, míg a másik egyfajta barebone-ként lesz elérhető.

Mindkét változatban a minigépekben gyakran alkalmazott kétmagos Intel Atom D525 processzort találjuk, ami 1,8 GHz-en ketyeg. A grafikáért 512 MB DDR3 memóriával felszerelt Nvidia Ion felel, ami ha játékra nem is, de HD videók lejátszására tökéletesen megfelel. Fenti egységeket az Intel NM10 Express chipkészlete szolgálja ki. Memóriát és merevlemezt csak a Plus jelű géppel kapunk gyárilag, a „sima" HD-ID40-be nekünk kell annyit és olyat installálni, amilyet szeretnénk. A HD-ID40 Plus 2 GB 800 MHz-es DDR2 RAM-mal és egy



250 GB-os, 5400-as percenkénti fordulaton dolgozó HDD-vel érkezik.

Optikai meghajtó nem kerül ezekbe a gépekbe, így ha ilyenre van szükségünk, akkor egy opcionális külső egységet kell használnunk. Egyéb szolgáltatások terén a notebookoknál, illetve a nettopoknál megszokott felszereltséget kapjuk, ami többek között magába foglalja a 8 az 1-ben kártyaolvasót, az USB/eSata portokat, a HDMI-t és a WiFi. A várható árakról és a megjelenés dátumáról mindeddig nem közölt információkat a gyártó.

írta: Horváth Patrik

GURU ÁLOMPC

Az elmúlt egy hónapban két fontos változás történt a hazai hardverpiacon. Az egyik valójában már korábban elkezdődött, ez pedig az árak folyamatos csökkenése. Főként azok lesznek igazán boldogok, akik memóriabővítést terveztek Mikulásra.

A RAM-ok árai soha nem látott mélységbe zuhantak, a korábban elképzelhetetlen méretnek tűnő 8 GB már 30 ezer forintért begyűjthető. Megjelent az AMD új felső-középkategóriás VGA-generációja, amely csalafinta módon a Radeon HD6850, illetve HD6870 nevet kapta. Pár oldallal arrébb részletes tesztet olvashattok mindkét újdonságról, ami a lényeg, hogy ezeket a cég nem a mostani két csúcs egymagos videokártya leváltására szánja. Az NVIDIA árcsökkentése is végre elérte kis hazánkat, a 768 MB-os GeForce GTX 460 ára bekúszott 40 ezer forint alá, így gyakorlatilag kiütötte az eddig ott tanyázó Radeon HD5750 Vapor-X-ünket. Tekintettel arra, hogy a harmadik gépben ugyanez a VGA volt (GTX 460 768 MB), ott feljebb léptünk egy szintet, és az újdonsült Radeon HD6870 került a gépbe, amely valamivel drágább, viszont a többi alkatrész csökkenő ára mellett csupán 10 ezer forinttal dobta meg a konfiguráció árát. A Corsair vadiúj házán kívül az összes többit lecseréltük, a két olcsóbb gép megkapta a Coolermaster legújabb microATX kuckóját, míg a Powert a morcos kinézetű HAF 912-be költöztettük át. Abszolút értékben természetesen a legdrágább gép vesztett árcédulájából a legtöbbet, a változatlan konfiguráció közel 30 ezer forinttal vált megfizethetőbbé.

PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA880GM-D2H	17 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 250 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	2 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	8 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD5670 512 MB	19 ezer
Merevlemez	WD Green 1 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	14 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	-	-
Számítógépház	CoolerMaster RC-342 mATX	8 ezer
Tápegység	FSP FSP400-60APN	8 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	19" LG E1940S-PN (1366x768, TN, LED)	31 ezer
Összesen (TFT nélkül)		106 ezer
Összesen (TFT-vel)		137 ezer

PC GURU VALUE

Alaplap	Gigabyte GA-MA880GA-UD3H	24 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 250 BOX	14 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	15 ezer
Videokártya	Gainward GeForce GTX 460 768 MB	38 ezer
Merevlemez	WD Green 1,5 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	18 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-342 mATX	8 ezer
Tápegység	Corsair CX430	11 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" LG W2240T (1920x1080, TN)	37 ezer
Összesen (TFT nélkül)		150 ezer
Összesen (TFT-vel)		187 ezer

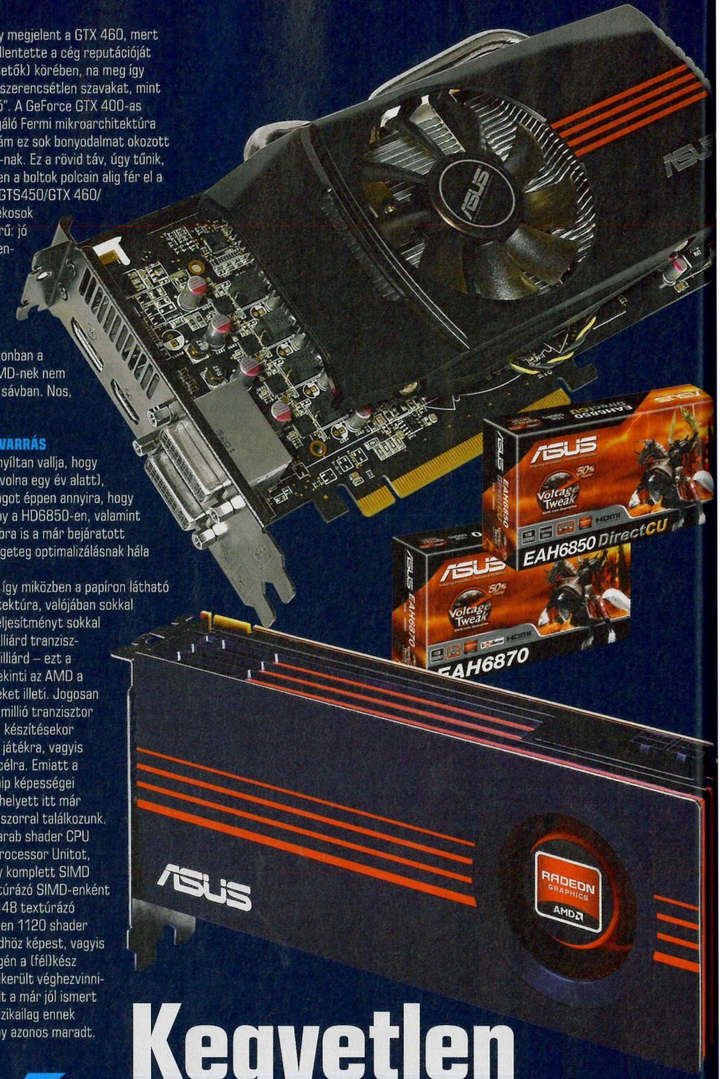
PC GURU POWER

Alaplap	Asrock 890GM-Pro3	26 ezer
Processzor	AMD Phenom II X6 1055T	44 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	15 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD6870 1 GB	62 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	23 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster HAF 912	21 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	23 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	54 ezer
Összesen (TFT nélkül)		283 ezer
Összesen (TFT-vel)		337 ezer

PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55-USB3	28 ezer
Processzor	Intel Core i5 760	46 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston DDR3-1333 CL9 (2x4) Kit	30 ezer
Videokártya	Gigabyte Radeon HD5870 1 GB	90 ezer
Merevlemez	WD Green 2 TB 5400 rpm 64 MB SATA2	23 ezer
SSD meghajtó	Intel X25-V 40 GB	26 ezer
Optikai meghajtó	LG CH10LS20 DVD-RW + BD-ROM	18 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E	18 ezer
Hangfalrendszer	Harman / kardon Soundsticks II 2.1	44 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	11 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Corsair Graphite 600T	46 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	23 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech G9x	20 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	129 ezer
Összesen (TFT nélkül)		457 ezer
Összesen (TFT-vel)		586 ezer

Örülhet az NVIDIA, hogy megjelent a GTX 460, mert egy csapásra helyrebillentette a cég reputációját a játékosok (és befektetők) körében, na meg így elkerülhetjük az olyan szerencsétlen szavakat, mint például a „Fermi-fiaskó". A GeForce GTX 400-as széria alapjaként szolgáló Fermi mikroarchitektúra valóban alapjaiban új, ám ez sok bonyodalmat okozott rövid távon az NVIDIA-nak. Ez a rövid táv, úgy tűnik, már véget is ért, hiszen a boltok polcain alig fér el a rengetegféle és fajta GTS450/GTX 460/GTX470, amiket a játékosok lelkesen vásárolnak is. A népszerűség oka egyszerű: jó áron kapunk akár Full HD-ben is tökéletesen elegendő teljesítményt, tűrhető fogyasztást, hőtermelést és kiváló szolgáltatásokat. Az ellenfél AMD tavaly erre még a HD5770-et szánta, ám ez a VGA mára visszacsúszott a középkategória belépőszintjére, a felette található HD5830 pedig szép csendben megbukott. Vészesen közelgett azonban a karácsonyi szezon – sok kiváló játékkal – és az AMD-nek nem volt versenyképes ajánlata a 40-70 ezer forintos sávban. Nos, ekkor érkeztek a Radeon HD6000-esek...



AMD BARTS: MENETREND SZERINTI RÁNCFELVARRÁS

A Barts kódnévre keresztelt új GPU-nál az AMD nyíltan vallja, hogy nem a világot akarta megváltani (ez nehéz is lett volna egy év alatt), hanem egyszerűen „gatyába rázta" a Cypress magot éppen annyira, hogy azok ismét versenyképesek legyenek. Az eredmény a HD6850-en, valamint az erősebb HD6870-en található GPU, ami továbbra is a már bejáratott 40 nm-es gyártástechnológiával készül, ám a rengeteg optimalizálásnak hála sokkal kisebb és hatékonyabb, mint elődei.

A hangsúly ezúttal a hatékonyság növelésén volt, így miközben a papíron látható nyers számok alapján gyengébbnek tűnik az architektúra, valójában sokkal hatékonyabban működik, így hozza a szükséges teljesítményt sokkal kisebb méretben és áron. A Cypress még 2,15 milliárd tranzisztorból épült fel, ami a Bartsnál már csupán 1,7 milliárd – ezt a számot, valamint a 255 mm²-es fizikai méretet tekinti az AMD a legjobb választásnak, már ami a gyártási költségeket illeti. Jogosan kérdezhetjük, hogy mégis hol fogjuk érezni a 450 millió tranzisztor hiányát. Az elődjéhez képest 25%-kal kisebb GPU készítésekor egyetlen cél volt: minél gyorsabb GPU-t készíteni játékra, vagyis nem általános, tudományos, professzionális stb. célra. Emiatt a 64 bites pontosságú számítás (FP64) eltűnt a chip képességei közül, valamint az eddigi 1440/1600 shader mag helyett itt már „csupán" 960/1120 általános célú shader processzorral találkozunk. Ezek a számok a következőképpen alakulnak: öt darab shader CPU saját regiszterbankkal együtt alkot egy Shader Processor Unitot, és 80 shader (vagy másképpen 16 SPU) alkot egy komplett SIMD egységet. A lokális gyorsítótárak, valamint 4 textúrázó SIMD-enként van leosztva, így a HD6850-nél a 960 shaderhez 48 textúrázó egység tartozik, míg ez a szám a HD6870 esetében 1120 shader mellett 56. A RoP-ok száma nem változott az elődhöz képest, vagyis továbbra is 32 ilyen egység várja a futószalag végén a (fél)kész képkockákat. Komoly tranzisztormegtakarítást sikerült véghezvinniük a fejlesztőknek a memóriavezérlőnél. Ez maradt a már jól ismert 256 bites, GDDR5 memóriát kezelő egység, ám fizikailag ennek mérete a felére csökkent, miközben a teljesítmény azonos maradt.

Kegyetlen JÁTÉKOK

[ÍRTA MARTINM] A GTX 460-nal már azt hittük, idénre megvan a legjobb ár/értékű VGA, de legnagyobb szerencsénkre tévedtünk. Az AMD nem hagyta magát, visszavágott... és telibe trafálta ellenfelét.

TESZT: KÖZÉPKATEGÓRIÁS VGA-K

MŰSZAKI ADATOK					
Termék	ASUS EAH6870	ASUS EAH6850 DirectCU	Referencia GTX460 1 GB	Referencia GTX460 768 MB	AMD Radeon HD6850 CrossFireX
Információ	hu.asus.com	hu.asus.com	www.nvidia.com	www.nvidia.com	www.amd.com
Bruttó tájékoztató ár	64 990 Ft	49 990 Ft	49 200 Ft	41 000 Ft	2×49 990 Ft
GPU	HD6870, Barts, 40 nm	HD6850, Barts, 40 nm	Fermi, GF104, 40 nm	Fermi, GF104, 40 nm	2× HD6850, Barts, 40 nm
Shader, textúrázó, RoP	1120, 56, 32	960, 48, 32	336, 56, 32	336, 56, 24	2× (960, 48, 32)
Memória	1 GB GDDR5, 256 bit	1 GB GDDR5, 256 bit	1 GB GDDR5, 256 bit	768 MB GDDR5, 192 bit	2× 1 GB GDDR5, 256 bit
Órajelek (mag/shader/memória)	915/915/4200 MHz	790/790/4000 MHz	675/1350/3600 MHz	675/1350/3600 MHz	775/775/4000 MHz
Mérési eredmények (Full HD, 8xAA/16xAF)					
3DMark06	22424 pont	21415 pont	21280 pont	20991 pont	23271 pont
3DMark Vantage	18220 pont	15040 pont	16262 pont	15365 pont	24975 pont
Crysis	46,5 fps	39,5 fps	37,2 fps	34,2 fps	71,6 fps
H.A.W.X	69 fps	60 fps	64 fps	57 fps	117 fps
Battlefield:BC2	51,3 fps	49,1 fps	47,8 fps	45,3 fps	84,7 fps
Warhammer 40k:DoW2	72,2 fps	56,9 fps	53,6 fps	47,3 fps	76 fps
Dirt2	63,6 fps	55,3 fps	59,8 fps	51,5 fps	103,6 fps
Resident Evil 5	97,5 fps	86,8 fps	80,3 fps	72,1 fps	126,9 fps
Mafia II	47,5 fps	41,7 fps	39,2 fps	36,5 fps	71,8 fps
Unigine Heaven 2.1	24,6 fps	23,7 fps	22,3 fps	13,8 fps	41,3 fps
Fogyasztás	111/262 watt	112/224 watt	118/307 watt	105/275 watt	130/369 watt

A Fermi-alapú GeForce-ok látványosan jobbak DX11 tesszeláció alatt, mint a HD5000-es Radeonok. Noha ezt az extra teljesítményt a mai játékok még nem használják ki, ezen az állapoton az AMD-nek mégis változtatnia kellett. Az új GPU az alacsonyabb – és a játékoknál gyakrabban használt – tesszelációs faktor esetén akár kétszer is gyorsabb lehet elődjénél (minél több háromszögre kell felbontani az eredeti poligont, annál nagyobb ez a szám).

DISPLAYPORT: SORBA KÖTÖTT MONITOROK

Kevesen tudják, még kevesebben fogják (egyelőre) kihasználni, de az új Radeonok ismét valami egészen újat hoznak a monitorkezelés világába. A tavaly bevezetett EyeFinity-t megszerette a szakma és a tehetősebb játékosok is, a mostani fejlesztés pedig ennek kiépítését teszi egyszerűbbé. A DisplayPort szabvány legújabb, még nem véglegesített – 1.2-es verziójának támogatásáról van szó, ami sávszélességben megduplázza elődjét. Ez a hatalmas sávszélesség (21,6 Gbit/s – kb. a Dual-Link DVI kétszerese) lehetőséget teremt a Multi-Stream Transport (MST) technológiára, aminek segítségével a monitorokat nem csillagpontszerűen a videokártyához, hanem sorosan egymáshoz lehet kapcsolni. A gyakorlatban így egy dupla DP 1.2 kimenetes Radeonnal meghajtható akár hat monitor is, vagy különálló, külső DP-elosztók segítségével egyéb konfigurációk is kiépíthetők. Az MST mellett a hatalmas sávszélesség lehetőséget teremt extrém felbontások, színmélységek támogatására, és a 3D-s sztereoszkopikus megjelenítést is tovább lehet tökéletesíteni. A gond itt csupán az lehet, hogy az NVIDIA egyelőre nem különösebben támogatja a DP-t, igaz, az Intel a januárban érkező Sandy Bridge CPU-jában dolgozó integrált VGA-val már nyit a HDMI vetélytársaként számon tartott szabvány felé. Persze a HDMI-ről sem feledkezett meg az AMD, így az újabb Radeon VGA kártyák már mind az 1.4a szabványt támogatják. A videolejátszás egyértelműen a GPU feladata, amihez a Barts mag ad némi pluszt. Az új UVD3 (Unified Video Decoder 3) mindent tartalmaz, amit elődei (VC-1, H.264, MPEG-2 IDCT), amihez mostantól hozzátartozik az MVC, MPEG-2 és az MPEG-4 ASP (DiVX, XVid) támogatása is.

AZ ÉLSIMÍTÁS ÚJ GENERÁCIÓJA: TRÜKKÖS KÉPMINŐSÉG-JAVÍTÁS

A 400-as családba tartozó GeForce-ok hatékony DirectX 10/11-es élsimítási megoldásaira válaszul az AMD kidolgozta a Morphological Anti-Aliasing (MLAA) technológiát, pontosabban nem találta fel a spanyolviaszt, csupán egy, a konzoloknál alkalmazott egyszerű és erőforrás-tekintetében olcsó megoldást ültetett át PC-s környezetbe. Az MLAA lényege, hogy a többi megoldással ellentétben a 3D-s kép kiszámításának végeztével aktiválódik csupán, és mindenféle megelőző adat nélkül, a kész képen végzi el az élsimítást. Itt megkeresi a nagy kontrasztú éleket, és ezek közt elmossa az átmenetet. A megoldás előnye, hogy viszonylag kis erőforrás-terheléssel megvalósítható és bárhol alkalmazható, nem kell attól tartani, hogy egyes játékmotorokkal nem lesz kompatibilis. De hol van benne a buktató? Az MLAA előnye egyben a hátránya is: mivel egy post-processing filterről van szó, amelynek semmiféle adata nincsen a 3D-s objektumokról, az algoritmus a képen minden, általa élnek érzékelt magas kontrasztú részletet megpróbál „agyatlanul” elsimítani, még akkor is, ha éppen nem lenne erre szükség. Ez adott esetben homályos, rosszabb minőségű képet eredményezhet, amin ugyan nem lesznek „szőrös” élek, de rossz esetben a direkt magas kontrasztot is kivégzi az MLAA. Az AMD DirectCompute shaderrel oldotta meg az MLAA-t, így csupán marketingokai vannak, amiért ez nem elérhető régebbi DX11-es Radeonokon.

HD6000: SZÜLETETT HARCOSOK

A hatékonyság fokozása kiválóan sikerült az AMD-nek, és noha látványos újításokat ezúttal nem kapunk, azért a HD6000-esekkel is megjelent néhány roppant hasznos szolgáltatás. A kisebb modell, a Radeon HD6850 nyitóára 50 ezer forint alatt van, amiért kiváló, néhány hónapja még 70 ezer forintért kínált DirectX 11-es teljesítményt kapunk, nyakon öntve több hasznos szolgáltatással. A Radeon HD6870-nek már nehezebb a helyzete, hiszen ára jelentősen magasabb, és noha ár/érték arányban elődeihez képest kiváló, ebben az ársávban már számolnia kell az utóbbi időkben jelentősen olcsóbbá vált GeForce GTX470-nel, ami azért még mindig erősebb kártya (igaz, a fogyasztása is sokkal nagyobb). Az új Radeonokkal kapcsolatban mindenképp érdemes továbbá kiemelni, hogy a CrossFireX sokat javult az új szériával, és bizony vannak olyan játékok, ahol egy helyett két kártya alkalmazása közel a kétszeresére növeli a teljesítményt.

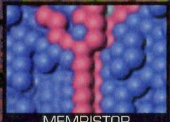
A millió dolláros kérdés tehát, hogy az AMD-nek sikerült-e kivégeznie a GTX 460 párost (768 MB és 1 GB). Nos, méréseink alapján kijelenthetjük, szó sincsen „Flawless victory”-ról (á la Mortal Kombat), de azért az új Radeonok kiválóan sikerültek, és alkalmasak arra a harcra, ami ebben az árkategóriában végre ismét fellángolt. Az NVIDIA a HD6000-esek megjelenésekor csökkentette a GTX 460-ak árát, amire az AMD is azonnali árkorrekcióval válaszolt és szinte hetente láthatjuk, hogy akár 2-3 ezer forintos árcsökkentéssel vagy még agresszívabban gyári tuningolt modellekkel licitálják túl egymást a gyártók. Aki most szeretné meglepni magát egy kiváló, ám megfizethető DirectX 11-es videokártyával, az 40 ezer forintért egy GTX 460 768 MB-os modellt válasszon, 50 ezer forint magasságában a Radeon HD6850-re szavazzon, míg 60 ezer fölött alaposan nézze meg a GeForce GTX 470-eket, mert ugyan többet fogyasztanak, de cserébe nagyon gyorsak.

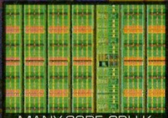
Tesztkonfiguráció

Intel Core i7-980X, ASUS Rampage III Gene, 6 GB Kingston DDR3, Kingston 64 GB SSD, Raptoxx 850W, Win7 x64, ForceWare 260.99, Catalyst 10.10

Új technológiák

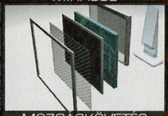
TECHNOLÓGIAI TRENDEK 2011


MEMRISTOR


MANY-CORE CPU-K

LIGHT PEAK

MIRASOL


MOZGÁSKÖVETÉS

A jövő év alapjaiban változtatja meg az IT-t: hihetetlenül gyors, sokmagos processzorok, mobil kijelzők, amik alig fogyasztanak, és szemüveg nélküli, tökéletes 3D az otthonokban. A következő oldalakon bemutatjuk nektek a legfontosabb 2011-es technológiai újdonságokat.

Nem minden fejlesztés jár látványos előrelépéssel, és akad olyan is bőven, ami soha nem jelenik meg végleges formájában. A következő oldalakon bemutatásra kerülő technológiák ugyanakkor épp a másik táborba tartoznak: ezek a fejlesztések alapvetően meghatározzák a következő évet, és több területen is forradalmat hoznak. Egychipes, sokmagos processzorok számítási felhőhöz, amik valódi párhuzamosítást hoznak el a központi egységek világába. Mindezt 22 nm-es gyártástechnológiával, ami ugyancsak 2011 egyik fontos mérföldköve lesz.

Új termék: A Memristorral végre elkészül az első olyan, rendkívül gyors rendszermemória, ami áram nélkül is képes megtartani az adatokat. Ezzel már tényleg annyi lesz bekapcsolni a gépet, mint például a hifit vagy a mikrót. Sőt! A Memristor egy füst alatt akár az épp elterjedőben lévő SSD-ket is leválthatja, hiszen a flash chipek minden tulajdonságával rendelkezik, ám azok töredékébe kerül.

A felhasználói interakció is megváltozik: szemkövetés, szemüveg nélküli 3D, mozgáskövetés és egyéb technológiák jutnak el jövőre kész termékekbe. A Mirasol kijelző minden mobil eszközhöz alkalmas: e-book, tábla PC, telefon – ehhez társul a tökéletes képminőség és az ultraalacsony (e-inknél is kisebb) fogyasztás.

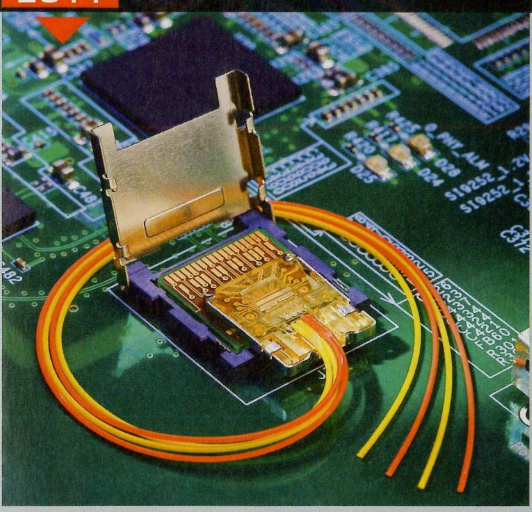
USB 3.0
Az 5 Gbit/s-os sebességet biztosító univerzális USB 3.0 kábel még nem tudott elterjedni

2009 2010 2011

LIGHT PEAK

SOHA NEM LÁTOTT ADATÁTVITELI SEBESSÉG LÉZERREL

Az új miniatűr lézeregységek hamarosan minden új alaplapon ott lesznek. Az Intel által kifejlesztett Light Peak képes arra, hogy olcsón akár 100 Gbit/s-os adatátvitelt érjen el.



GYORSABB LÉZER Egy Light Peak modul két portot kezel két-két optikai szállal. Ez összesen jelenleg 10, később 100 Gbit/s-os sebességre lesz képes

Az elektromágneses zavarok és a technológiai korlátok miatt a jelenlegieknél már nem lehet sokkal nagyobb sebességeket kicsikarni az USB-ből, a HDMI-ből vagy az Ethernetből – napjaik meg vannak számlálva. Legalábbis az Intel meg van győződve erről, ezért egy olyan adatátviteli szabvány kifejlesztésébe fogott bele évekkel ezelőtt, amire nincsenek hatással a külső zajok, így az adatok igen nagy sávszélességen, akár nagy távolságokra is továbbíthatók. Mivel a manapság használt kábeles adatátviteli technológiák már feszegetik a felhasznált anyagok fizikai határait, le kell váltani a szűk keresztmetszetet – pontosan erre kínál megoldást a Light Peak. Ez a technológia lézerfényt és optikai kábelt használ, így az átvitel tökéletesen érzéketlen a külső zavarokra, amik adott esetben csökkentik a sebességet. Az adóegység egy apró, integrált chip, amiben egy lézerdióda fényét modulálják az átvitelre szánt adattal. Egy optikai modul 12×12 mm méretű, és egyszerre két csatornát képes meghajtani. A végleges szabvány szerint készült első Light Peak chip a négy adatfolyamot két, egyenként 125 mikrométer (nagyjából egy emberi hajszálnak megfelelő) átmérőjű üvegszálon továbbítja a fogadó fél felé, ahol a fényjeleket ismét elektromos jelekké alakítják.

UNIVERZÁLIS SZABVÁNY LESZ A LIGHT PEAK

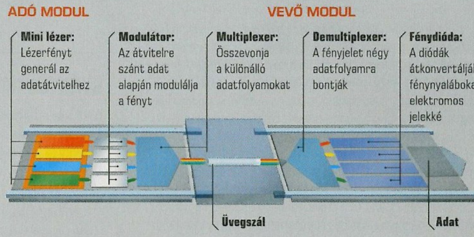
A technológiának számtalan előnye van, az apróbb nehézségek pedig könnyedén orvosolhatók. A chipek előállítása nem elérhetetlenül drága, ráadásul már az első példányok 10 Gbit/s-os sebességre képesek, ami rögtön a duplája az USB 3.0-nak. Ilyen sebesség mellett pontosan 30 másodperc egy komplett Blu-ray film átmásolása, de az Intel már most megígérte, hogy ez csak a kezdet, és a következő változatoknál már 100 Gbit/s-os sebességet kapunk a visszamenőleges kompatibilitással egyetemben. A fejlesztők feltett szándéka, hogy a Light Peak minél hamarabb leváltson minden más csatlakozást az iparban, így az USB-t, a DisplayPort-ot, a HDMI-t és még az Ethernetet is.

A hagyományos rézhuzalokkal ellentétben a távolság sem okoz gondot a Light Peak-nek: akár 100 méterre továbbítható az adat sebességcsökkenés nélkül (ez hússzorosa az USB-vel áthidalható távolságnak). Az egyetlen gond csupán a kábel másik végén dolgozó modul működtetéséhez szükséges áram továbbítása, amire az Intel egy réz érpárt kíván az optikai kábelbe integrálni, ezzel egyben megoldódna a külső eszközök áramellátása is.

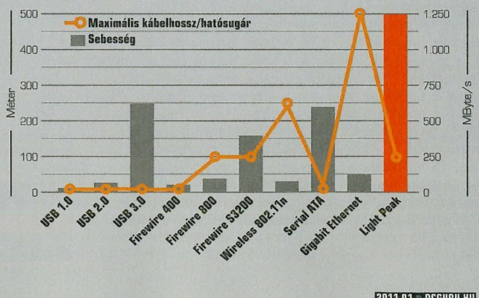
A Light Peak az USB minden előnyével rendelkezik. Megoldott a kétirányú adatátvitel akár párhuzamosan is, a Hot Plug és Plug'n'Play sem akadály, és a gyártással sincsenek gondok – az első forgalomba szánt termékek már 2010 végén megjelenhetnek. Egyes értesülések szerint az első adaptáló az Apple lesz, és már 2011 elején bemutatkozik a Light Peak az új Macekben. Nem ez lenne az első eset, hogy egy egészen új technológia elsőként az Apple-nél jelenik meg tömegesen – ilyen volt anno az USB is.

ÍGY MŰKÖDIK A LIGHT PEAK

A hagyományos, USB-s fémkábel helyett a Light Peak lézer segítségével továbbítja az adatot. Emiatt előbb konvertálni kell az elektronikus adatokat optikai jelekké, majd visszaalakítani.



SEBESSÉG-ÖSSZEHASONLÍTÁS



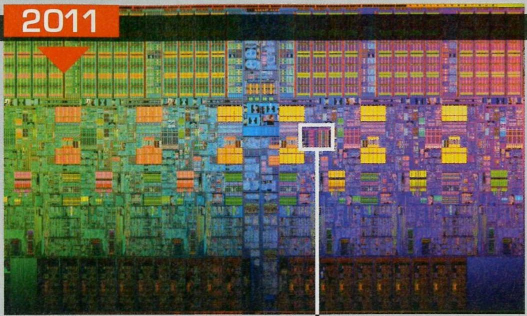
SOKMAGOS (MANY-CORE) CPU-K: A mai komplex felépítésű processzormagok egy bizonyos szám felett nem párhuzamosíthatók hatékonyan

2009 | 2010

TREND

SOKMAGOS CPU-K

2011



TÖBB TUCAT PROCESSZORMAGGAL A TERA ÉRÁBA

Az Intel Many-Core fejlesztése merőben eltér a mostanitól: a kevés és bonyolult CPU-mag helyett rengeteg apró, egyszerű mag dolgozna vállvetve. Az első teszteredmények magukért beszélnek.

Egy évvel ezelőtt mutatta be az Intel az első működő, 22 nm-es gyártástechnológiával készült chipet. Az Ivy Bridge kódnevű chip a tervek szerint 2011-ben jelenik meg tömegtermelésben, de ezzel a gyártási technológia egy olyan pontra érkezik, ami után már komoly gondja lesz a további zsugorítással az Intelnek.

Új alapanyag – jelenlegi ismereteink szerint – nem áll rendelkezésre, így a további, 22 nm után következő zsugorítás már kivitelezhetetlen, ugyanis a szivárgási áram akkora lenne, hogy a chipet nem lehetne használható órajelen üzemeltetni. Az Ivy Bridge-ben a harmadik generációs hafniumötvözetből készült tranzisztorkapuk fognak dolgozni, emellett 3D chiprétegzés és alacsony hullámhosszú, lézeres immerziós fotolitográfiai módszert is bevetnek. Pár éve még úgy tartották, nem sikerülhet 32 nm-nél kisebb áramköri elemet készíteni, de az Intelnek sikerült a 193 nm-es hullámhosszú lézernyalábot tökéletesen fókuszálnia.

A zsugorítás roppant fontos: ennek segítségével lehet egyre több tranzisztort, és így processzormagot zsúfolni egy lapkára anélkül, hogy az előállítási költségek az egekbe szöknének. Emellett így kordában lehet tartani az energiafogyasztást, és ezzel együtt a hőtermelést is. A számítási teljesítmény növeléséhez pedig növelni kell a magok számát. Ez a jövőben nem 4, 6 vagy 8 magot jelent, hanem 48-at vagy akár rögtön 64-et is egyetlen lapkán, egyetlen CPU-ban. Éppen ezen a téren hoz jelentős újítást a Many-Core technológia, mivel ezzel elképzelhető a magok számának drasztikus megnövelése. Ezek a magok kevésbé komplex, egyszerű, de továbbra is magas IPC (Instructions Per Clock) számmal dolgozó egységek, így megfelelően párhuzamosított programmal a magok számának megfelelő szorzóval gyorsulhat a sebesség is. Az Intel tervei között szerepel továbbá, hogy ezek közül egyes magokat speciális célokra is fel lehet majd használni, például grafikai feladatokra.

HARDVERES SZÁLAK EGYSZERŰBB MAGOKKAL

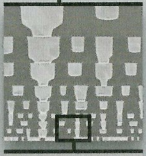
Hiába a 22 nm, a 48-64 egység miatt a magokat is egyszerűsíteni kellett, hogy ésszerű keretek közt megépíthető legyen a Many-Core chip. Éppen ezért a manapság használatos felépítéseket teljes egészében el kellett vetni, mert még a legegyszerűbb, out of order felépítésű x86-os mag is túlzottan bonyolult egy ilyen chiphez. Az utasításság-előrejelző és az utasítássorrend-átrendező a két talán legbonyolultabb modul egy mai processzorban, ezért ehelyett a Many-Core chip is az Atom-hoz hasonlóan in order szervezésű magokat fog tartalmazni. A folyamatos működést mind a mai napig a memóriára való kényszerű várakozás akadályozza, ezért várhatóan itt is alkalmazza majd az Intel a Hyper-Threading technológiát. Ezúttal akár már négy szálat is képes lesz feldolgozni a virtuálisan négymagosnak látszó, valójában egyetlen fizikai mag. Így a várakozási ciklusok alatt a többi szálon érkező utasítások fogják 100%-ra kihasználni a végrehajtó egységet.

A MAGOK EREJE

Még a legbonyolultabb processzorok is lebonthatók szimpla tranzisztorokra. Ez a mai integrált áramköröknél akár 3 milliárd is lehet

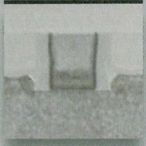
AUBREY ISLE

A kísérleti chip 32 nm-es gyártástechnológiával készült, és 32 maggal rekordtartó – igazából 64-et szerettek volna a fejlesztők



CPU ELRENDEZÉS

A tranzisztorok pontosan meghatározott rendben helyezkednek el a minél alacsonyabb szivárgási áram érdekében



A TRANZISZTOR

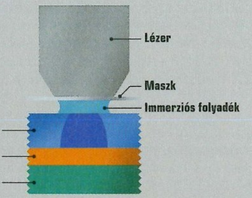
A CPU legkisebb eleme a tranzisztor, amit 32 nm-es technológiával készítettek. A következő lépés 2011 végén a 22 nm, amiről még nem készült publikus kép

GYÁRTÁS IMMERZIÓS FOTOLITOGRÁFIAI MÓDSZERREL

A 32 nm-es gyártástechnológiát az immerziós fotolitográfiai módszer tette lehetővé. Az Intel ugyanezt az eljárást tökéletesíti annak érdekében, hogy hamarosan a 22 nm-es tömeggyártás is beindulhasson.

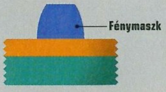
1. EXPONÁLÁS

Az áramköri maszkot lézerfénnyel világítják rá a fényérzékeny bevonattal ellátott waffer-re, ebből keletkezik a chip felépítése. Az immerziós folyadék töri meg a fényt még kisebb hullámhosszra



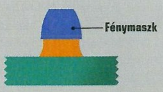
2. NÖVESZTÉS

A szigetelőréteg nem levilágított részét eltávolítják



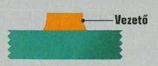
3. MARÁS

A vezetőréteg védtelen részeit optikailag kimarják



4. SZIGETELÉS ELTÁVOLÍTÁSA

A felesleges szigetelést eltávolítják a vezetőrétegről

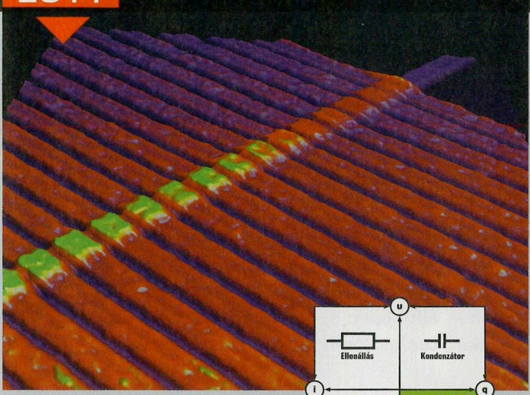


SOLID STATE DISK
A flash alapú háttértároló gyors és strapabíró, de nagyon-nagyon drága

2009 2010 2011

TREND

MEMRISTOR



ZÖLDFÜLŰ A Memristor a negyedik áramköri alapelem, amit 2008-ban tudtak először előállítani. Az adattárolásra alkalmas egység gyorsabb, mint a DRAM, nem felejt, olcsó és élettartama hosszú

A FLASH ÉS A RAM UNIVERZÁLIS UTÓDA

A várakozások szerint a merevlemezeket, a flash memóriákat és még a rendszermemóriát is lecseréli a Memristor. Egy ilyen PC azonnal indulna.

A Memristor létezése és megvalósíthatósága lassan 40 éve foglalkoztatja a kutatókat, sokáig sokan mindkettőben kételkedtek, de szerencsére nem lett igazuk. Az ellenállás, a kondenzátor és a tekercs után végre elérhető közelségbe került a negyedik elektronikai alapelemnek tartott Memristor megépítése, amiről 1971 óta beszélnek, de csak 2008-ban sikerült laboratóriumi körülmények között előállítani a HP mérnökeinek. Ha végre sorozatgyártásra kerül, az IT ipar adu ásza lehet a Memristor (az elnevezést a Memory+Resistor szavak összegyúrásával alkották, ami a memóriára és az ellenállásra utal). A Memristor nemcsak, hogy gyorsabb a mai DRAM-oknál, de jelentősen kevesebbet is fogyaszt, és nem igényel tápellátást ahhoz, hogy megtartsa a benne tárolt adatot. Éppen ezek miatt a HP biztos abban, hogy a Memristor elsöprő sikert fog aratni: „Hisszük, hogy a Memristor az univerzális memória, ami hamarosan minden más megoldást le fog söpörni a piacról" – jelentette ki Stan Williams, a HP kutatóintézetének vezető fejlesztője. Tekintve a technológia kínálta előnyöket, tökéletesen érthető a fejlesztők lelkesedése.

Az első Memristor-alapú tároló egy újfajta rendszermemória lesz ReRAM elnevezéssel (Resistive RAM), ami áramellátás nélkül is korlátlan ideig megőrzi tartalmát. Ez végre elhozhatja a rögtön bekapcsolható elektronikai eszközök korát, így az asztali és a mobil PC-két is. A Memristorral szerelt eszközök azonnal rendelkezésre állnak, amint megnyomjuk a bekapcsológombot, kikapcsolt állapotban pedig nem fogyasztanak energiát. Mi pedig remélhetőleg örökre elfelejthetjük majd a bootoló PC-re való várakozást. A HP mellett a nagy memóriagyártók is hisznek a Memristorban, amit bizonyít a több évre szóló HP-Hynix megállapodás is.

EGYSZERŰBB, KISEBB, GYORSABB, MINT A FLASH

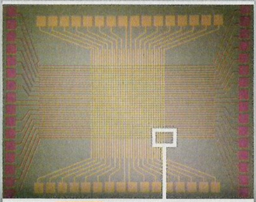
Abban is biztos a HP, hogy hamarosan a flash memóriák is sorra kerülnek – ezeket is leváltja a Memristor. Ez a tároló nem csupán 10× gyorsabb, mint a ma kapható leggyorsabb flash chip, de kevesebbet is fogyaszt, és feleannyiba kerül az előállítása. Mindeközben az amerikai Rice Egyetemen is kifejlesztettek egy Memristort, ami olcsóbb és egyszerűbben gyártható, mint a HP megoldása. Míg a HP titániumalapú, titkos formulát használ a Memristor előállításához, addig a Rice Egyetem laboratóriumában sikerült szilícium-dioxid alapú Memristor cellát legyártani. Ez azért roppant fontos, mert a szilícium-dioxidot közönséges homokból állítják elő, vagyis hatalmas mennyiségben és nagyon olcsón rendelkezésre álló alapanyag, továbbá a gyártás is egyszerűbb.

A Memristort akár 5 nm-en is elő lehet állítani, ami kiemelten előnyös, hiszen a memóriacellákat már most is 20-25 nm-es technológiával gyártják. A szilícium-dioxid alapú Memristor feléledéséhez szükséges idő 100 nanomásodperc és már az első generáció esetében a flash-hez hasonló élettartamot jósolnak neki.

A MEMRISTOR ALAPJAI

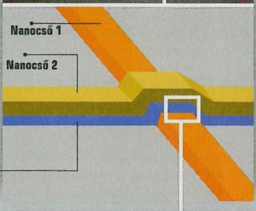
EGYSZERŰ FELÉPÍTÉS

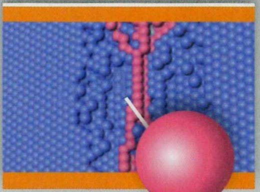
A Memristort olcsóbb és egyszerűbb legyártani, mint a manapság használatos flash memóriát. Alapvetően négyzetháló szerint elhelyezkedő vezetősávokból áll, és a rajta átfolyó áram irányától és nagyságától függően változtatja ellenállását, amit az áramellátás megszűnése után is megtart



TÖBBFÉLE ALAPANYAG

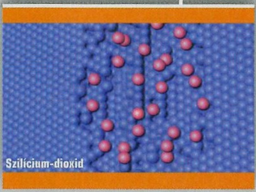
A Memristor memóriarétegét többféle fém és nem fém anyagokból állítják össze. A Rice Egyetemen nemrég rájöttek, hogy az olcsó szilícium-dioxid is használható ehhez a réteghez





JÓ VEZETŐKÉPESSÉG

Amennyiben nagy a nyomás az egyes nanocsövek között, a szilícium-dioxid rétegből egy vezető jön létre azáltal, hogy az oxigén kiszivárog a környező elemekbe



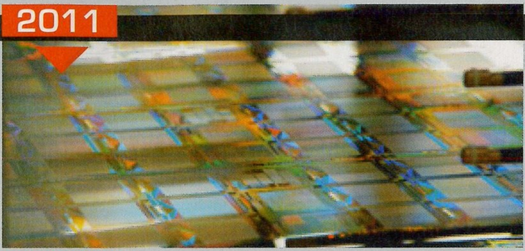
ROSSZ VEZETŐKÉPESSÉG

Az 5-20 nm-es szilícium-dioxid alkotta memóriaréteg alapállapotban szigetel

E-INK PEARL
A monokróm kijelző nem igényel folyamatos áramellátást, ugyanakkor mozgás megjelenítésére nem alkalmas

2009 2010 2011

TREND
MIRASOL



MECHANIKUS KÉPELEMEK A Mirasol kijelzők több ezer apró alpixelből épülnek fel, amelyek elég gyorsak a videomegjelenítéshez is

SZÍNES KIJELZŐ MINIMÁLIS ENERGIAFOGYASZTÁSSAL

Ma még az LCD kijelzők feladata a színes mozgóképek megjelenítése, az energiatakarékos e-ink pedig a fekete-fehér állóképre szolgál. A Mirasol mindkét technológia előnyeit ötvözi.

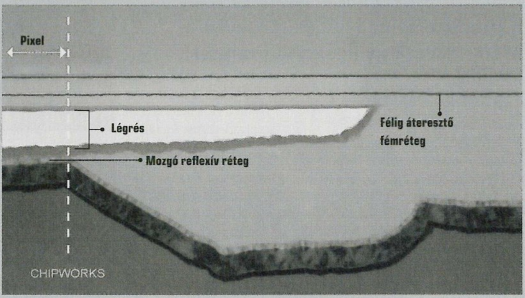
Kétmilliárd dollár – a mobiltelefonok processzorainak gyártójaként ismert Qualcomm ennyi pénzt fektetett be egy olyan gyár megépítésébe, amelyben a jövő képernyőit gyártják majd. Ezek lesznek a rendkívül hangzatos nevvel bíró Interferometrikus modulációs kijelzők (IMOD) – ezt a technológiát a cég a Mirasol név alatt hirdeti. Egy ilyen kijelzőben több ezer apró, úgynevezett interferometrikus modulátor található, amelyek két állásba kapcsolhatóak: vagy feketék, vagy egy megadott színű fényt tudnak visszaverni. Egy ilyen elem mérete a 10-100 mikronos tartományban mozog, tehát a végső képpontoknak csak egy apró részét képezik – így épülnek fel a piros, zöld és kék alpixelek.

Minden egyes modul egy felső, félig áteresztő tükörként viselkedő fémgőzölésű üveglapból és egy alsó, a ráeső fényt teljesen visszaverő rétegből áll, a kettő között pedig egy vékony légrés található. Ennek a légrésnek a mérete az alsó membrán mozgatásával változtatható. Ha teljesen becsukjuk a rést, akkor az elem nem képes visszaverni a fényt, tehát egy fekete pontot kapunk – míg nyitott légrés mellett a rés vastagságának függvényében más és más színű lesz a visszavert fény. A gyakorlatban használt kijelzőknél természetesen csak az alapszíneknek megfelelő „állásokat" használjuk, egy adott pixel fényerejét pedig az szabja meg, hogy mennyi alpixelt állítunk feketére.

ÉLES KÉP, ALACSONY FOGYASZTÁS

A technológia egyik nagy előnye, hogy gyakorlatilag csak az egyes elemek állásának megváltoztatására kell energiát befektetnünk, statikus kijelzés közben minimális a fogyasztás. Ez nagyon kedvezővé teszi a Mirasol képernyőket például e-könyv olvasók számára, amelyeket ráadásul így színes magazinok megjelenítésére is fel lehet készíteni. Mivel az e-inkhez hasonlóan ez a technológia is a visszavert fényt használja, nem szükséges háttérvilágítást beépíteni (tovább csökkentve az energiafogyasztást), persze így külső megvilágítás hiányában nem használható. Ugyanakkor a fenti tulajdonságából (vagyis hogy ez a kijelzőtípus a beeső fény visszaverésének szabályozásával jeleníti meg a tartalmakat) fakadó előny (szemben az LCD panelekkel), hogy direkt napsütésben is tökéletesen jól látható képet ad.

További fontos szempont lehet a képfrissítési sebesség: amíg az e-ink esetében ez akár egy másodperc is lehet, addig az IMOD-ok képváltási sebessége akkora, hogy mozgóképek lejátszását is lehetővé teszi. Így akár az is elképzelhető, hogy a jövőben úgy jelennek meg az újságok a Mirasollal szerelt készülékekre, hogy nemcsak képeket, hanem beágyazott videókat is tartalmaznak. A Qualcomm ígérete szerint a Mirasol kijelzők képminősége meg fog egyezni a mai fényes papírra nyomott színes magazinokéval (mint például a PC Guru), felbontása meg fog felelni a HD kijelzőkének, és alkalmasak lesznek a mozgóképek megjelenítésére is. A gyártás megkezdését többszöri halasztás után most 2011 elejére ígérik.

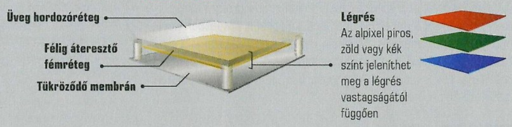


MIKROSZKÓP ALATT Egy alpixel két rétegből áll, amelyből az egyik elmozdítható. Minden egyes ilyen alpixel a fekete és valamelyik alapszín megjelenítésére képes

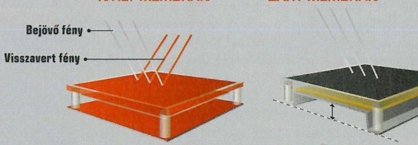
ÍGY MŰKÖDIK A MIRASOL KIJELZŐ

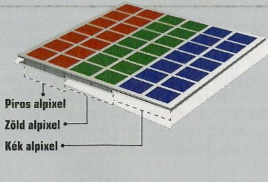
A Mirasol elemei az interferencia segítségével hozzák létre a színeket. A fény egy félig áteresztő rétegen keresztül jut az alsó, teljesen reflektív rétegre, a visszavert fény színét pedig a két réteg közötti távolság határozza meg – így kapjuk meg a három alapszínt. Ha zárjuk a légrést, fekete színt kapunk.

FELÉPÍTÉS



NYÍLT MEMBRÁN ZÁRT MEMBRÁN





A Mirasol kijelző egyetlen pixele számtalan, az alapszínek megjelenítésére képes alpixelből épül fel. Az egyes alpixelek csak a légrés vastagságában különböznek

MOZGÁSKÖVETÉS

MOZGÁSÉRZÉKELŐK

A mozgásérzékelő rendszerek pontos működéséhez infrakamera nélkül kiegészítő kontrollerre van szükség

2009 2010 2011

MOZGÁSFELISMERÉS ÉS SZEMÜVEG NÉLKÜLI 3D

Mozgásérzékelés, számítógépes arc- és mimika-felismerés vezérlik a jövő gépeit, amik szemüveg nélküli 3D-ben jelenítik meg a képet.

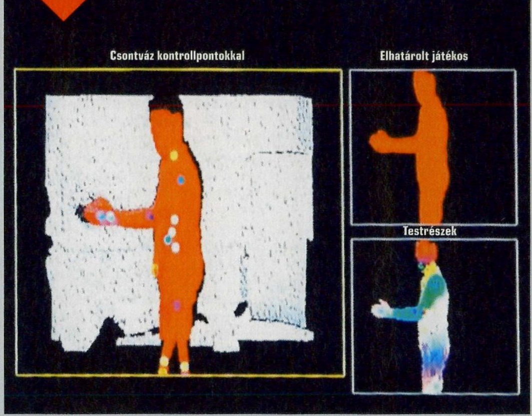
A Microsoft elkészült a Kinecttel, aminek már Magyarországon is megkezdték a hivatalos forgalmazását. A játékkonzol új generációs irányítója lehetővé teszi, hogy mindenféle joystick vagy gamepad nélkül játsszunk a játékokkal, kizárólag mozgásunkkal és testtartásunkkal irányítva azokat. A rendszer nem különösebben drága vagy bonyolult, mégis képes arra, hogy felismerje a játékos egyes testrészeit, így például a szemét, hogy akár szemmozgatással vagy kézlegyintéssel irányíthassunk bármilyen játékot.

Mindezért egy speciális kamerarendszer a felelős, amiben egy infravörös kamerát és egy hagyományosat is találunk. Ez képes egy időben akár négy játékost is felismerni és ezek mozgását külön-külön lekövetni (igaz, az első játékok csupán két játékost támogatnak). A Kinecthez ráadásul a vevőegységen felül semmilyen különleges extrakiadás nem szükséges, és a többéves, régebbi Xbox 360-akkal is kompatibilis. Hasonló mozgásérzékelés jelenik meg hamarosan a tévék világában is: az LG LX9500-as modelljéhez egy Magic Motion távirányító jár, aminek csupán hét gombja van, ellenben (akárcsak a Nintendo Wii irányítója) tartalmaz giroszkópot és gyorsulás-érzékelőket, így szimplán a távirányító mozgatásával is lehet vezérelni a tévét, vagy a tévén megjelenő egérkurzort. Ennél a megoldásnál arra persze vigyázni kell majd, hogy a nagy hadonászás közepette ki ne repüljön a kezünkből a távirányító, és úgy ne járjunk, mint az a néhány Wii-tulaj, akiknek a kontrollerrel sikerült bezúzni a tévéjüket.

SZEMKÖVETÉS A TÖKÉLETES, SZEMÜVEGMENTES 3D LÁTVÁNYÉRT

A nézők szemének követésével megvalósítható a tökéletes, szemüveg nélküli 3D-s látvány. Az auto-sztereoszkopikus tévékből már prototípusok is készültek (a Toshiba nemrég jelentett be két ilyen modellt), amik egyelőre szemkövetés nélkül működnek, ám ennek van egy nagy hátránya: csakis bizonyos szögből és távolságból kapunk élvezhető 3D-s képet. Éppen ezért dolgozik a Fraunhofer Intézet egy szemüvegmentes 3D kijelzőn, ahol külön kamerák figyelik a néző szemgolyóit, és ennek megfelelően módosítják az egyes szemeknek szánt képkockákat. A kamerák nagy érzékenységűek, és rendkívül gyorsan, mindössze 20 ms alatt képesek reagálni a néző szemének mozgására. Abban az esetben, ha a néző elfordul vagy a kamera nem „találja" a néző szemeit, egy elektronika veszi át a 3D-s megjelenítés vezérlését. További problémát jelenthet, ha egyszerre többen nézik a tv-t, mivel ilyenkor az egyes nézők értelemszerűen különböző szögekből látják a képernyőt.

A 3D-s képet egy speciális, „parallax barrier" technológia segítségével állítják elő. Pontosan ez az alapja a Nintendo hamarosan megjelenő 3DS kézikonzoljának is, ahol a felső kijelző szemüveg nélküli 3D-s látványt nyújt. Ez a vékony maszk két irányba téríti el a képet, így mindegyik szem csak azt látja, ami ahhoz szükséges, hogy az agyunkat becsapva 3D-s képet érzékeljünk.



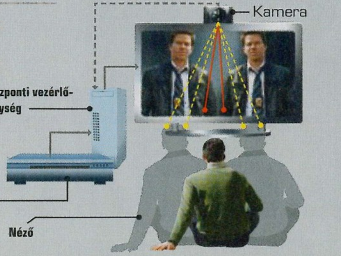
INFAKAMERA **A Microsoft Kinect speciális kamerája térben érzékeli a játékost és annak mozgását, továbbá az egyes testrészeket is képes megkülönböztetni és ezekhez különböző vezérlési funkciókat társítani**

SZEMKÖVETÉS A FRAUNHOFER KUTATÓITÓL

Az elmúlt 25 évben a Fraunhofer Intézet kutatói kiemelten foglalkoztak a 3D-s kijelzőkkel. Az új rendszer kamerák segítségével követi a néző szemeit, és ennek megfelelően állítja be a képet a tökéletes 3D látvány érdekében.

3D MINDEN LÁTÓSZÖGBŐL

A Fraunhofer rendszerében a néző mindkét szemét egy-egy kamera követi. Amennyiben a néző elfordul vagy helyet változtat, a rendszer valós időben az új pozícióhoz igazítja a 3D-s látványt



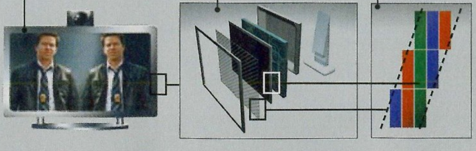
ÍGY MŰKÖDIK A SZEMÜVEG NÉLKÜLI 3D-S KÉPALKOTÁS

A kijelző előtt egy parallax barrier (látószögkorlát) réteget helyeznek el, ami csak a megfelelő szemgolyóhoz engedi eljutni az adott részletet

Auto-3D kijelző: A tévé egy speciális réteggel van ellátva

Parallax barrier (látószögkorlát): Ez a réteg eltéríti a megjelenített képet a két szem irányába

LCD: A videojelet a speciális réteg tulajdonságaihoz igazítják



ASUS ENGTX580 1536 MB

írta: Martinm

Bárcsak ez lett volna az első Fermi – és ez nagyjából mindent elárult a legújabb Fermi-alapú GeForce videokártyáról. Az NVIDIA ugyanis idén (és ígérete szerint soha többé) nem hagyja, hogy az AMD hosszú hónapokra megelőzze az újabb Radeon szériákkal, sőt, a GeForce-ok atyja idén már megpróbálja visszavenni a vezetést és diktálni az iramot. Az első Ferminél, a GTX 480-nál még úgy tűnt, az NVIDIA-nak az év hátralevő része is szenvedés lesz, de aztán jött a GTX 460, ami lesöpörte a konkurenciát a középmezőnyben. Szerencsére az AMD készült erre, és vissza is vágott, aminek roppant felhasználóbarát árverseny lett az eredménye, azonban a legfelső kategória egészen mostanáig érintetlen maradt.

Ezen változtat a GTX 580, ami egy újabb Fermi GPU-ra, a GF110-re épül, és noha sok közös vonása van a GTX 480-nal, az NVIDIA nem győzi hangsúlyozni, hogy mennyi újdonságot kapunk. Az új GPU továbbra is 40 nm-en készül, ám végre a Fermi mikroarchitektúra teljes erejével képviselteti magát, ami kereken 512 CUDA magot jelent az elöd 480 shaderével szemben. Ez valóban újdonság, ám ha a többi paramétert megnézzük, a GTX 480 köszön vissza ránk. A textúrázó blokkok száma eggyel nőtt, így itt 64 egység dolgozik, ám a RoP-ok száma változatlan maradt. A memória-alrendszeren sem változtatott a cég, maradt a 1,5 GB fedélzeti tároló, ami 384 bit széles buszon csatlakozik a GPU-hoz. A GPU órajele az előző csúcs-Fermihez képest 10%-kal nőtt 772 MHz-re, ami 1544 MHz-es CUDA órajelet jelent, és mindezzel párhuzamosan a GDDR5 memóriaórajelét is feljebb tornászták effektív 4008 MHz-re. A GTX 480 egyik legnagyobb gondja a magas ár mellett a vetélytárshoz (Radeon HD5870) mérten jelentősen nagyobb fogyasztás volt, amiről jogosan azt gondolnánk, hogy az 580-nal csak tovább nőtt. Szerencsére az NVIDIA mérnökei igen komolyan optimalizálták a GF110-es chip energiafogyasztását, így sikerült a több shader processzor és textúrázó egység ellenére is csökkenteni némileg a fogyasztást (250 wattról 244 wattra). Mindemellett még egy trükköt bevetett az NVIDIA: több rendszerfigyelő chip monitorozza a kártya pillanatnyi fogyasztását, hőtermelését és terhelését, és ezen értékek alapján a kártya képes leszabályozni saját órajelét, hogy elkerülje a fogyasztás és hőtermelés túlzott megugrását, illetve adott esetben a fagyást. Mindehhez a PCIe x16 foglalat által biztosított 75 watton felül a GTX 580-nak két kiegészítő tápcsatlakozóra (6 és 8 érintkezős) van szüksége, vagyis itt sem változott semmi a GTX 480-hoz képest. Az NVIDIA 600 wattos tápot javasol annak, aki erre a csúcsragadozóra szeretne váltani. Méréseink szerint kiváló munkát végeztek a mérnökök, és tényleg sikerült visszaszorítani a valós fogyasztást, így a GTX 580 terheletlenül kb. annyit fogyaszt, mint egy GTX 470 és teljes üzemben sem száll el úgy, mint elődje, a GTX 480.

9.2

Eszköz
Videokártya
Info
hu.asus.com
Ár
139 900 Ft

Az ASUS ENGTX580 által is felhasznált referenciahűtés az egész kártyát lefedi, és első ránézésre a szokásos elvet követi (hátra fújja ki a meleg levegőt), azonban közelebbről megnézve több változást is észrevehetünk. Eltűntek a hőcsövek, valamint a ventilátor egyre jobban hasonlít az AMD Radeon HD5970-en és HD5870-en látotthoz, a GPU-nál pedig már Vapor Chamber maghűtés van. A használat során mi meg voltunk elégedve a kártya hőtermelésével és a hűtő hatásfokával, de terhelésnél bizony jól hallható volt, hogy rengeteg dolga van a ventilátornak. A monitorkivezetések nem változtak, azonban a HDMI immáron 1.4a szabványú (de bitstreaming audiotámogatás nélkül), továbbá a kártya még mindig csak két monitor egyidejű meghajtására képes, így az NVIDIA 3D Visionhöz két GTX 580-ra lesz szükségünk.

A játéktesztek során azt hozta a kártya, amit elvártunk tőle: minden létező egy GPU-s kártyát állva hagyott Full HD-s felbontás, maximális részletesség és képjavító eljárások mellett is, így messze lemaradt mögötte a Radeon HD5870 és a GeForce GTX 480 is. Ami képes lehet vele felvenni a versenyt, sőt, akár több játékban meg is előzni, az a két GPU-s Radeon HD5970. Az összehasonlítás azonban nehézkes: a HD5970 25-30 ezer forinttal drágább, de legalább kapható – a GTX 580 ezzel szemben hiába olcsóbb, ha a megjelenés után 2 héttel is ritkaság a hazai boltok polcain. Hamarosan mindehhez érkezik az AMD válasza is a Radeon HD6970 személyében, így a verseny hatására remélhetőleg az árak és az elérhetőség is helyrebillennek. Tesztünkben két darab, CrossFireX-be kapcsolt, középkategóriás Radeon HD6850-et eresztettünk a GTX 580-nak, és bizony, ahogy néhány hónappal ezelőtt a két GTX 460 elkalapálta a HD5870-et, úgy ezúttal a két HD6850 revansot vett, és nem hagyta elhúzni a GTX 580-at, miközben 30 ezer forinttal olcsóbb is ez a konfiguráció. Az ASUS ENGTX580-as kártyája az utolsó tranzisztorig referenciamodell, ami terhelésnél hallható (de legalább nem visító) hűtést jelent. Amit az ASUS hozzáadott, az a Voltage Tweak, aminek segítségével 30-50 MHz-et lehet tuningolni a GPU órajelén, valamint 10 MHz-es GPU-órajelemelés, ami érthetetlenül visszafogott, a mérések során szinte láthatatlan gyári túlpörgetés.

TESZTKONFIGURÁCIÓ: Intel Core i7-980X, ASUS Rampage III Gene, 6 GB Kingston DDR3, Kingston 64 GB SSD, Raptoxx 850W, Win7 x64, ForceWare 262.99, Catalyst 10.10

MŰSZAKI ADATOK

Termék	ASUS ENGTX580 1536 MB	AMD Radeon HD6850 CrossFireX
Bruttó tájékoztató ár	139 900 Ft	100 000 Ft
GPU	GF110, Fermi, 40 nm	2× HD6850, Barts, 40 nm
Shader, textúrázó, RoP	512, 64, 48	2× (960, 48, 32)
Memória	1,5 GB GDDR5,	2× 1 GB GDDR5, 256 bit
Órajelek (mag/shader/memória)	782/1564/4008 MHz	790/790/4000 MHz
Mérési eredmények (Full HD, 8xAA/16xAF)		
3DMark06	23369 pont	23271 pont
3DMark Vantage	29881 pont	24975 pont
Crysis	64,4 fps	71,6 fps
H.A.W.X	110 fps	117 fps
Battlefield:BC2	88 fps	84,7 fps
Warhammer 40k:DoW2	78,9 fps	76 fps
Dirt2	105,5 fps	103,6 fps
Resident Evil 5	129,6 fps	126,9 fps
Mafia II	71,7 fps	71,8 fps
Unigine Heaven 2.1	39,8 fps	41,3 fps
Fogyasztás	125/414 watt	130/369 watt

GIGABYTE GA-880GA-UD3H

írta: Martinm

Az AMD legfrissebb chipkészlete fejlett funkciókkal bír. Athlon vagy Phenom processzort az olcsótól kezdve egészen a felsőkategóriásig választhatunk hozzá, az alaplapárak pedig gyártótól függetlenül rendkívül barátságosak. Közvetlenül a 890-es csúcskategória alatt találjuk az AMD 880G-s chipkészletet, amivel hasznos és jövőálló technológiákhoz juthatunk már egy olcsó PC esetében is. Erre épül a Gigabyte 880GA lapja is, ami az Ultra Durable 3-as családba tartozik, annak minden előnyével együtt.

A két chipből álló 880-as lapkakészlet minden AM3-as Athlon II-t és Phenom II-t kezel, emellett a DDR3 moduljainkat tuningolhatjuk, és ha úgy tartja kedvünk, még CrossFireX rendszert is kiépíthetünk (bár ez utóbbit mi nem ajánljuk, mivel a második PCIe x16 foglalat csupán x4 sebességű). Az SB850-es déli híd alaptartozékként szállítja az immáron kiváló sebességű SATA6G RAID vezérlőt, valamint a Gigabyte az alacsony árba még egy NEC USB 3.0 és egy TI Firewire vezérlőt is belezsúfolt. A Gigabyte extrák felsorolása is legalább ilyen hosszú lenne, hiszen a dupla BIOS chiptől egészen az EasyTune6-ig mindent megkapunk, az Auto Unlock segítségével pedig az Athlon II letiltott magjait is engedélyezhetik a bátrak (bár a siker nem garantált, egy próbát megér, és biztonságos).

8.9

Eszköz
Alaplap
Info
www.giga-byte.hu
Ár
23 750 Ft

A jól megépített, UD3-as alaplap sebességével sem lesz gondunk, méréseink szerint (Athlon II 630-cal és integrált VGA-val PCMark Vantage: 8896 pont, Crysis CPU LQ, 800: 32,1 fps) aki nem vágyik extrém tuningra, annak tökéletesen megfelelő lesz a 880GA teljesítménye. Mi a szolgáltatások közül a hátlapi eSATA-t, valamint a PCIe ×16 ×8-×8 leosztását hiányoltuk, vagyis nem érdemes komolyabb CrossFireX videoalrendszer kiépítésében gondolkozni. Tovább nehezíti a 880GA-UD3H helyzetét, hogy alig 1-2 ezer forinttal drágábban a Gigabyte istállójából megkapjuk a 890GPA-UD3H-t, amin már az erősebb 890GX-es északi híd dolgozik. Ebben a 128 MB-nyi SidePort fedélzeti memóriával megtámogatott integrált VGA-t találjuk (Radeon HD4290), továbbá itt már komolyabb CrossFireX rendszert is kiépíthetünk a ×8-×8-as PCIe leosztásnak köszönhetően.

LOGITECH G110

A Logitech G11 billentyűzete nagy sikert aratott, hiszen a kijelzőt leszámítva mindenben megegyezett a méregdrága G15-tel, csak éppenséggel sokkal olcsóbb volt nála. A G510 és G19 azóta feljebb emelte a lécet még újabb szolgáltatásokkal és egyedi extrákkal, ám ezekkel együtt az ár is feljebb kúszott, amit most a G110-es modell igyekszik helyrebillenteni. A már bevált recept szerint ez a tasztatúra megegyezik a drágább G510-es modellel, leszámítva a középen található kijelzőt és a kevesebb funkcióbillentyűt. Megkapjuk a teljes méretű, hagyományos billentyűzetet (angol kiosztással), emellett pedig bal kéz felől 12 darab makrózható funkcióbillentyűt és felül jó néhány hasznos vezérlőt is. A 12 darab programozható billentyűnél három bankból válogathatunk, így összesen 36 egyedi parancsot érhetünk el közvetlenül. Megmaradt a gyors makrórögzítési szolgáltatás is, valamint egyetlen gombbal hardveresen letilthatjuk a Windows gombokat. A makrógombok funkcióit a mellékelt szoftver segítségével is beállíthatjuk, sőt, igazán hasznos szolgáltatás, hogy rengeteg játékhoz előre rögzített profilt kapunk, amit a program automatikusan aktivál, amint a megfelelő játékot elindítjuk. A háttérvilágítás színét ezúttal már tetszőlegesen változtathatjuk vagy lekapcsolhatjuk. Újdonság még az USB 2.0 csatlakozó mellett (kár, hogy nem a tasztatúra oldalán) található, a billentyűzetbe integrált fejhallgató- és mikrofon-csatlakozás, amiket külön-külön némíthatunk. A kevésbé zsúfolt jobb oldalra került még egy rendszerhangerő-szabályzó, valamint néhány alapvető multimédia-vezérlő gomb. Ugyan a G110 normál USB elosztóként üzemel, a nagyobb áramerősséget igénylő eszközök (például USB 2.0-s tárolók) nem működnek innen. Amihez viszont kiváló ez a csatlakozás, az a játékos egér, ami ugyebár zsinóros. Összességében nagyon elégedettek vagyunk a G110-zel: bár ára még mindig magasabb a hagyományos (de prémium kategóriás) billentyűzetekénél, a rengeteg extra szolgáltatás és a normál billentyűknél magasabbra kiemelkedő, hasznos makróbombok megérik ezt a felárat. Ellene egyedül a G510-es nagytestvér szól, ahol a plusz 18 extra gombért és kijelzőért csupán 5 ezer forint felárat kell fizetnünk.

9.3

Eszköz
Billentyűzet
Info
www.logitech.hu
Ár
kb. 20 900 Ft

KRÓMSZÍNŰ HAJNAL PINGVINFÖLDE EGÉN

Startra kész a Google új operációs rendszere

Vajon a Google meg tudja-e ismételni azt a fantasztikus teljesítményét a netbook/tablet piacon, amit az elmúlt időszakban az okostelefonok terén felmutatott? Nos, a válaszra nem kell különösebben sokat várni, tekintve, hogy nyakunkon az első Chrome OS-t futtató eszközök premierje. Az elsők közt is első érdekes módon maga a Google lesz, aki mintegy az androidos Nexus One mintájára saját kezébe veszi a referencia-dizájnt, amelyet aztán sorban követhetnek az olyan, Chrome iránt elkötelezett gyártók megoldásai, mint a HP vagy az Acer.

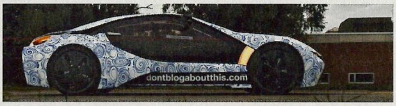
A Nexushoz hasonlatosan állítólag ez a modell sem kerül hagyományos kereskedelmi csatornákba, vagyis kizárólag online lehet majd megrendelni – a Google előzetesen legalább 60-70 ezer darab értékesítésében reménykedik. Ez ugyan nem kevés, de ahhoz, hogy a netbook OS-ek királyát, a kellemesen elavult (de legalább csekély igényű) Micosoft Windows XP-t (illetve újabban Windows 7 Starter Editiont) le lehessen taszítani képzeletbeli trónjáról, ahhoz legalább két nagyságrendnyi ugrás szükségeltetik majd. S akkor még nem is szóltunk a netbookok piacát éppen felfalni kívánó kisgömböcről, az iPaddel hasító Apple jelentette fenyegetésről.

A Chrome amúgy minden felszíni polír ellenére is „csak" egy megpatkolt Linux kernel (de hát az Android is az, ugyebár, mégis mennyire kedveljük) tetején ülő webböngésző, ami igen mértékletesen bánik a hardvererőforrásokkal, így nincs szüksége az x86-os chipek biztosította „többletre", szépen elfut az eddig inkább okostelefonokban látott (de újabban tabletekben is feltűnő) ARM achitektúrán – cserébe alacsonyabb teljesítményfelvételt és hosszabb üzemidőt biztosítva.

EGY ELŐRE LEFUTOTT MÉRKŐZÉS?

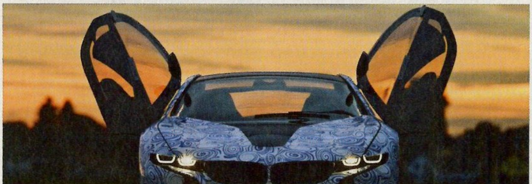
HP Slate vs. Apple iPad

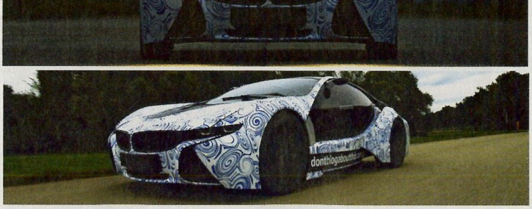
Habár többször is halálhírét költötték, a napokban végül mégiscsak megjelent a HP hányattatott sorsú táblagépe, a Slate. A webet természetesen azonnal elözönlötték a Slate-et és az Apple iPadet összehasonlító tesztek, amikből – tekintve az utóbbit hátán vivő, korábban soha nem látott hype hullámot – a HP üdvöskéje csak és kizárólag vesztesen jöhetett ki. És valóban: míg az iPad egy igazi vizionárius koncepcióra épülő fejlesztés, tetszetősre csiszolt felhasználói interfésszel, addig a Slate csupáncsak egy újabb Windows 7-alapú tablet (Atom processzor, 2 GB-nyi memória, viszont 2x kamera!, 64 GB SSD!, HDMI és USB portok), a sokadik a sorban, amit a hosszú évek alatt láthattunk. Egyfelől. Másfelől viszont számos olyan tulajdonsággal bír, ami az üzleti felhasználók szemében vonzóbb választássá teheti: kiválóan integrált a meglévő vállalati infrastruktúrákkal, köztük az olyan sokszor létfontosságú Microsoft termékekkel, mint az Active Directory, Exchange, Office, .Net alkalmazások stb., ráadásul a biztonsági funkciói is igencsak kiforrottak. Summa summarum: ha az iPadhez hasonlatos „forradalmat" nem is csinál a HP a Slate-tel, néhány százezret valószínűleg könnyűszerrel értékesít majd az érintőképernyővel arcoskodni mindig kész pénzügyi és marketingmenedzsereknek.



A KONCEPCIÓTÓL A GYÁRTÓSORIG

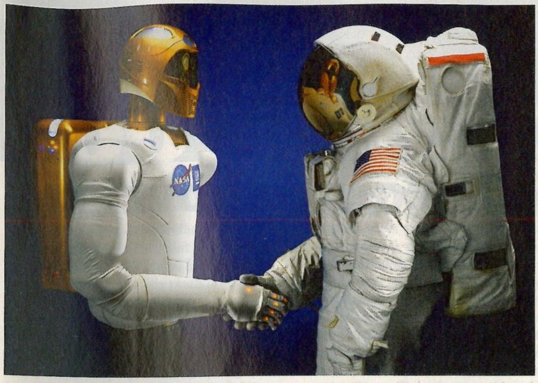
BMW Vision EfficientDynamics





Konkurencia ide vagy oda, a 2009-es frankfurti autókiállítás legnagyobb sztárja a BMW volt a maga BMW Vision EfficientDynamics névre hallgató négyüléses kísérleti sportautó-modelljével, amelynek meghajtásáért a szintén házon belül fejleszett ActiveHybrid technológia volt felelős. Az érdeklődés időközben állítólag olyan szintig fokozódott, hogy a derék bajorok elhatározták a folytatást is, így az idei lipcsei kiállításon már egy teljesen útrakész változatot csodálhatott meg a nézősereg. Ezt a verziót már egy villanymotorokkal kiegészített 3 hengeres turbódízel erőforrás hajtotta, az együttes teljesítmény 328 lóerő, amivel alig 4,8 mp alatt lehet a karakterisztikus vonalvezetésű sportautót 100 km/órás sebességre gyorsítani. Az átlagos fogyasztás – hála a kiegészítő, megszakítás nélkül akár 50 kilométeren át is használható hibrid hajtásnak – alig 3,76 liter 100 kilométerenként, míg a CO_2-kibocsátás hasonlóképp alacsony (99 gramm/km). A végleges verzió további előnye lesz majd, hogy ún. „plug-in" design, vagyis gond nélkül a fali csatlakozóaljzatba dugható egy kis feltöltődés végett, ha a lítium-polimer aksi az éhezés jeleit mutatja, ráadásul ehhez elegendő 2,5 óra. Az üzemanyagtartály ugyan csak 24 literes, de az alacsony fogyasztás miatt ez is 700 km-s hatótávolságot tesz lehetővé.

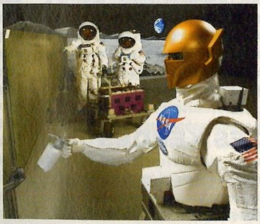
írta: Joshua



A TAKARÍTÓROBOT MENNYBE MEGY

A Robonaut 2 a Nemzetközi Űrállomáson

Kis lépés egy robotnak, de hatalmas lépés az emberiségnek – mondotta Rob Ambrose, a NASA houstoni Johnson Űrközpontjának automatizációs, robotikai és szimulációs divízójának főnöke annak kapcsán, hogy a Robonaut 2 (R2) névre keresztelt mesterséges jószág 6 emberi társával együtt a kéklő egekbe emelkedett a Discovery űrsikló fedélzetén. Rob ezúttal tényleg nem túlzott: a NASA és a GE által közösen kifejleszett, humanoid formájú R2 (elődje, R1 1997 és 2006 között volt aktív) nemcsak feladatmegoldó képességek (komplex szerelési, megfigyelési és persze takarítási feladatok) terén dönt meg minden korábbi rekordot, hanem úgy is feliratkozik majd a történelemkönyvek lapjaira, mint az első „lény", aki az űrben halt meg – R2 ugyanis egészen a Nemzetközi Űrállomás élettartamának végéig (2020) „odafenn" marad majd, hogy aztán az orbitális pályájáról lassan, de biztosan letérő ISS-sel együtt hamvadjon el a légkörben... De addig még vidám napok, sőt évek várnak köpcös (alig 1 méter magas, de közel 120 kilós) robotunkra, aki agyát a hasa helyén viseli (szó szerint: központi egysége a torzó alsó felében helyezkedik el): munkavégzés extrém forró és hűvös környezetekben, szükség esetén tűzoltás, sőt toxikus anyagok semlegesítése. Ha pedig R2 beválik, a NASA ígérete szerint büszke utódai egy napon a Mars és az aszteroidák felé is elindulhatnak majd önnálló küldetésekre.



➲ Vajon mi születhet az Apple és a Microsoft technológiájának „pokoli" házasságából? „Semmi jó" – vághatnák rá a szkpetikusok, ám ezúttal tévednének: néhány lelkes kísérletező sikerrel páróztatta az iPhone 4-et egy 58 inches Microsoft Surface multitouch táblagéppel. A szerelmi katalizátor szerepét egy 30 tűs „Dock Connector" töltötte be, megfejelve egy olyan saját fejlesztésű szoftverrel, ami az iPhone felületét „transzportálja" az érintőkijelzőre – teljes funkcionalitással (feltételezem, valamilyen szoftvervirtualizációs technológia segítségével). Steve Jobs reakciójáról egyelőre nem érkezett hír.

➲ A szép emlékű (Ó, az a kompromisszummentes felület és sebesség!) DOS-szal legutóbb akkor volt dolgom, amikor a Microsoft Windows 7 telepítőjének mélyére ásva egy FreeDOS-t (értitek: nem MS-DOS-t) találtam... Most pedig itt a DOS emulátor az iOS-re. Pontosabban csak volt, mert az Apple rekordsebességgel szedette le az App Store-ból. Mert hogyan is nézett volna az ki, hogy egyesek iPhone-on, Windows 3.0 alatt klasszikus Sierra kalandjátékokat futtatnak? Szerencsére vizuális evidenciája azért maradt a történéseknek a weben, és meglepődnék, ha az iDOS, ugyan valószínűleg kevésbé hivatalos formában, de ne tűnne fel újra az infótenger hullámain hajózva.

➲ Egyes előrejelzések szerint az egyre népszerűbb streaming videoszolgáltatás, a Netflix rövid időn belül az internet teljes „leolvadását" idézheti elő – a villámgyorsan növekedő sávszélesség-igények miatt. Habár a Netflixet „mindössze" 15 millióan használják, a userek csúcsidőben mégis az USA aggregált internet-sávszélességének 20 százalékát veszik igénybe, többet, mint a Yotube, az iTunes és a Hulu felhasználói, és többet, mint az összes p2p letöltő kisiparos együttvéve! A Netflix ráadásul kanadai ügyfeleit is az Államokból szolgálja ki, ami tovább súlyosbítja a helyzetet. Magán a szolgáltatón persze semmi nem fog múlni: több mint 77 000 (!) szervere várja a következő csúcsot.

➲ Habár személy szerint hiszek abban, hogy a Google nem maga a megtestesült gonosz, hanem inkább egy sajátos üzleti modellel bíró, igenis filantróp vállalat, a cég utóbbi időben nyilvánosságra került, khm, sajátos etikát tükröző pénzügyei kicsit árnyalták a képet. A Google pénzügyesei ugyanis a szakmában csak „Double Irish"-nak ill. „Dutch Sandwich"-nek nevezett könyvelési trükkök segítségével több mint 3 milliárd dollárnyi közteher megfizetése alól „mentesítették magukat", a pénzt némi Írországon és Hollandián keresztüli megutaztatással végül Bermudán eltüntetve. A USA adóhivatalának adatai szerint egyes vállalatok összesen évi 60 milliárd dollárt tüntetnek el ily módon – ami aztán nagyon hiányzik a több mint 1 400 000 000 000 dollár hiánnyal küszködő költségvetésnek.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

NOTEBOOK-VÁSÁRLÁS

Gépcsere előtt állok, régóta akarok egy erős asztali PC-t, de erről most letettem, és helyette inkább a lassan 3 éves notebookomat cserélem le. Elsősorban munkára használom a gépet (Office, Photoshop, Firefox), de rengeteg nálam a kitömörítés, illetve a filmnézés is. Jó lenne végre HD tartalmat is használni, mert a jelenlegi gépem (Acer Aspire 5315: 1,73-as Celeron, 1 giga RAM, Intel X3100) a 720p-s Youtube videót se bírja. Napok óta kutatok mindenfelé, két-három gépre szűkítettem a választást. Kritérium a legalább 15"-os kijelző, 2 giga RAM, a többmagos proci és a Windows 7 OEM. A dilemmám a VGA. A legtöbb gépben integrált Intel GMA 4500MHD van – keresgéltem, amennyire tudtam, de nem volt egyértelmű, hogy ez mire képes. Játszani nyilván nem fogok, maximum végre a Civilization IV-et kapnám elő, mert a mostani gépemen nem fut. Az elsődleges az, hogy a HD tartalmak fussanak akadás nélkül, és hogy Windows 7 menjen rajta.
Ebben a kategóriában nálam eddig ez a győztes:

Acer Aspire 5740-332G32Mn W7, illetve az olcsóbb kategóriában az Acer Aspire 5732ZG-452G25Mn

Utóbbiban a VGA a csábító, ebben 512 MB ATI Radeon HD 545v-van, plusz DualCore-os processzor. Mi a véleményed, melyik lenne a jobb vétel? Utóbbiban az OS hiánya, illetve a 2 USB zavar. Maximum 160, végső esetben 170 ezerig tudok elmenni ebben a kiadásban, és abban NAGYON jó lenne, ha lenne OS is. Sajnos emiatt semmiképp sem lenne most aktuális a RAM-bővítés, a 2 giga nem tűnik soknak – nem tudom, hogy Windows 7 mellett mennyire elképzelhető az, ami most XP alól megy a gyengébb gépen: fut a bs player, fut a Firefox, fut az MSN, és fut esetenként a Photoshop is egyszerre. Körülbelül ilyen terhelés lenne az új gépen is. Előre is köszönöm a segítséget!

GÁBOR

Kedves Gábor!
A kiszemelt árkategóriába szerencsére már elég sok olyan notebook belefér, amelyekkel én személy szerint jó tapasztalatokat szereztem. Ilyen például a Samsung R538/R540 szériája, amely már Core i3 processzorral rendelkezik, és a CPU-ba integrált Intel HD Graphics jelenleg az egyik legjobb választás a HD tartalmak megtekintéséhez, hiszen gyakorlatilag az összes ismert formátumot hardveresen gyorsítja. A dedikált Radeonhoz és GeForce-hoz én csak akkor ragaszkodnék, ha Photoshopban OpenGL által gyorsított műveleteket hajtasz végre, illetve ha tényleg komolyan gondolod, hogy a géppel játszani is akarsz a későbbiek folyamán (az R538-ból van radeonos változat). Szintén ebbe az árkategóriába esik a Hewlett-Packard Roddick G62-ese, amely hasonló felszereltség mellett gyakorlatilag ugyanannyiba is kerül, mint a Samsung noteszgépei. A választás ízlés kérdése, ha sokat szeretnéd használni a touchpadet, akkor talán a Samsunggal jársz jobban. A billentyűzet mindkettőn jó. Érdemes még meglesni a Lenovo 15"-os Edge-ét, illetve az Ideapad Z560/Z656-es modelleket. Nem feltétlenül akarlak lebeszélni az Acerről, mert nekem is vannak kellemes tapasztalataim a mostani gépeikkel, de hosszabb távon én nem biztos, hogy számolnék velük ilyen konkurencia és választék mellett.

VÍZHŰTÉS KÉRDÉS

Ismételten elküldöm Nektek levelem, elsőre valószínű, hogy elveszett az éterben. Vízhűtés témakörben fordulok hozzátok. Nemrégiben lett tuningolva a processzorom 3,8 GHz-re léghűtéssel. Szeretném ezt még feljebb tornászni, de vízhűtéssel kapcsolatban több forrásból sok ellentmondásos dolgot hallottam. Az egyik oldalról azt hallottam, hogy nyugodtan vegyek komplett kitet 30-40 e környékén, azok már nagyon „komolyak". Ennek megfelelően ki is néztem egyet: Thermaltake CL-W0171 ProWater. A másik oldalról viszont azt hallottam, hogy semmiképp ne vegyek ilyen vagy ehhez hasonló kiteket, mert ezek csak a parasztvakítás kategóriájába tartoznak, ha vízhűtést szeretnék, akkor arra rá kell szánnom minimum 90-100 e forintot, és külön kell magamnak összeválogatni az alkatrészeket. Kérlek titeket, tegyetek igazságot, és ajánljatok nekem valamit. (Anyagiak megoldva mindkét verzióhoz.)

Konfigom:
Asus p6t deluxe v2 intel core i7 930@3.8Ghz 12GB ddr3@1443Mhz Asus gtx295 és Asus gt280 physics kártyaként 1TB Samsung F1 2X 1TB WD Corsair HX650 Zalman cnps10x extreme.
Segítségetek, előre köszönöm!
Hűséges olvasótok,

MÉSZÁROS LÁSZLÓ

U.i.: A témát nem sokszor boncolgattátok az újságban...

Kedves László!
Bár nincs nagy rálátásom a vízhűtéspiacra, de én is amondó vagyok, hogy ha jelentősen jobb eredményt szeretnél elérni a mostani processzoroddal, akkor ahhoz egyénileg összeállított rendszerre lesz szükség. Bár semmi közöm hozzá, de nem nagyon tudok olyan helyzetet elképzelni, amihez a stabil 3,8 GHz-es órajel kevés lehet. Ettől függetlenül a Zalman mostani csúcshűtőjénél vannak még jobbak, szintén vízmentes kiszerelésben, érdemes körülnézni a piacon egy kicsit. Mindazonáltal anyagilag elképzelhető, hogy a nemsokára érkező és megfizethető(bb) hatmagos Intel processzorral jobban járnál, hiszen a játékok aligha gyorsulnak tovább a tiszta órajelemeléstől (kivéve, ha 1920×1080 alatt játszol, aminek nem sok értelme lenne ilyen hardver mellett), a gördülékenységet viszont sokkal könnyebben lehet növelni a magok számának emelésével. A processzorok fogyasztásának folyamatos csökkenése gyakorlatilag, ha nem is értelmetlenné, de bizonyos szintig feleslegessé teszi nemcsak a kommersz, de a nevesebb vízhűtéseket is. Azért a 3-400 MHz többletért ugyanis a mai világban nagyon kevesen hajlandók a processzor árát még egyszer rákölteni a gépre a vízhűtésért cserébe. Nagyjából ez az oka annak is, hogy nem boncolgatjuk a témát, ráadásul nagyon kevés minőségi gyártó maradt talpon ebben a szegmensben, hiszen a trend a léghűtők még erősebb térnyerése felé mutat.

VGA-CSERE

Segítségeteket szeretném kérni VGA-ügyben. A jelenlegi konfigom a következő: GIGABYTE GA-770T-D3L alaplap, DualCore AMD Athlon II X2 255, 3100 MHz (15.5 x 200) CPU, KINGMAX 4096 MB (DDR3-1333 DDR3 SDRAM) RAM, ASUS NVIDIA GeForce EN8600 GT MAGIC (512 MB) VGA, és 1 TB Samsung HDD. A tápegység is új, úgyhogy azzal sem lesz gond.
Az lenne a kérdésem, hogy milyen VGA-t javasolnátok ehhez a konfighoz, elsősorban játékra használom, és azt szeretném, ha

szép grafikával mennének az újabb játékok is 1440×900 felbontáson! Az ár maximum 50-52 e Ft, de már ez is necces, úgyhogy szeretném, ha javasolnátok valamit a kicsit olcsóbb árkategóriából is! Én vagy egy GTX460 768 MB-ra gondoltam, vagy egy MSI Radeon 5670-re! De az okos szóra hallgatok... Előre is köszönöm a segítséget! Hű olvasótok:

CIPIT

Kedves CIPIT!
A HD5670 és a GTX 460 körülbelül annyira tartozik egy kategóriába, mint az 1-es és az 5-ös BMW. Az előbbivel el lehet lenni 1440×900-ban maximális részletesség mellett most még, de ha hosszabb távra tervezel, akkor ezt a kártyát illik felejteni. Szerintem a GTX 460-nal nem igazán lőhetsz mellé, de a most debütált Radeon HD6850 is legalább olyan jó vétel, és már megkapod mindkettőt 50 ezer forint alatt. Ha 30 ezer forint körül nézelődsz, akkor az 1 GB-os HD5750 lehet a te „embered".

AGP-S VGA-VÁSÁRLÁS

Szeretnék egy új AGP-s VGA-t az IS7-E nevű alaplapomba, és találtam is két lehetőséget: 1. GeForce 6200 512 MB 2. Ati Radeon 4650 1 GB (ezt szeretném jobban). Melyik lenne jobb, illetve elbírná-e valamelyiket a gép? Előre is köszönöm válaszotokat!

SZÁSZ JÁNOS

Kedves János!
Nem kezdek szónoklatba, hogy ilyen régi gépet inkább felújítani illik, nem „fejleszteni", hiszen ez mindenkinek a magánügye. Az Abit IS7-E alaplap nálam Pentium 4-es processzort feltételez, amellyel szerencsére mindkét videokártya kihajtható. A GeForce 6200-at mondjuk nem nehéz, mert elavultnak is hízelgő lenne nevezni, gyakorlatilag a mai integrált videokártyák szintjét se képes hozni már. A Radeon HD4650 egy kifutott, de sokkal újabb konstrukció, DirectX 10-es támogatással. A két VGA között fényévnyi különbség van, így egyértelmű, hogy csakis az utóbbit érdemes beszerezni, ha kapsz elfogadható áron (15 ezer forint alatt).

MAC MINI-VÁSÁRLÁS

Egy Mac Mini vásárlásában gondolkodok (a kisebbik 700 $-osban), de nem nagyon értek az „almás" termékekhez, ebben kérnék egy kis segítséget.
1. Csak Mac OS X-szel működik (tehát Windowst nem tudok rárakni, ugye)?
2. Azt tudom, hogy nem minden játék támogatja, de nem is arra kéne. Ezzel kapcsolatban azt szeretném kérdezni, hogy a programok ugyanúgy működnek majd, mintha Windows lenne rajta?
3. Más gyártó hasonló teljesítményű mini gépét tudod esetleg ajánlani olcsóbban vagy hasonló árkategóriában?
Előre is köszönöm a segítséged!

NEKRO

Kedves Nekro!
Először is nagyon örülök, hogy végre valaki Mac-es témában is érdeklődik, mivel ez igazán ritkaságszámba megy a PC Guru hasábjain. Mire ezt a levelet olvasod, az Apple európai árcsökkentése valószínűleg eléri a hazai kereskedőket is, így a korábbi 799 euró helyett 699-et kell „csak" a pénztárnál hagyni.
1. A Mac Minire és úgy általában bármelyik Mac-re lehetséges Windowst tenni, az OSX telepítőlemezén rajta vannak a szükséges driverek. Mindazonáltal én nem igazán javaslom, hiszen egyrészt kifizeted az operációs rendszer árát is a géppel együtt, ami így pocsékba megy, másrészt a Mac Minit alapvetően azért veszik az emberek, hogy megismerkedjenek a Mac OSX-szel, és jó esetben azt használják onnantól kezdve. Ha egyszerre szeretnéd használni a két operációs rendszert, arra is van mód, az OSX Disk Utility programjával csak le kell választani a merevlemezről elegendő szabad helyet, amit azután Windows alatt fogsz használni (oda-vissza lehet olvasni a két rendszer partícióit).
2. OSX-en teljesen máshogy működnek a dolgok, mint Windows alatt (az Apple oldalán több tucat videót találsz, melyek segítenek eligazodni az új rendszerben). Nincsenek klasszikus futtatható fájlok, ahogy telepíteni is az esetek többségében úgy kell, hogy a telepítőfájlt áthúzod az alkalmazások (Applications) mappába. Nem akarok belemenni a részletekbe, ha eljön az idő, úgyis meg fogsz tanulni mindent. Játékok közül van jó pár, amely elérhető Mac-re is, viszont ezek eltérnek a PC-s változatoktól (olykor grafikában is egy picit), tehát külön Mac-es verziót kell majd a boltokban keresned (kivéve a Blizzard játékait, amelyeknél egy lemezen foglal helyet a két változat). Nemrég indult el a Steam szolgáltatás Macintoshokon is, itt is rengeteg játékot találsz, a lista pedig folyamatosan bővülni fog. Természetesen ha Windowst (is) fogsz használni, akkor ott minden úgy fog működni, ahogy működik most is.
3. Sajnos nagyon kevés gyártó foglalkozik ilyen apró gépek forgalmazásával, de az Asrock háza táján mindenképpen érdemes szétnézni, illetve a Fujitsu és a Dell is készít hasonló megoldásokat. Árban nem sokkal leszel előrébb egyikkel se, legfeljebb gyorsabb (Core i3) és nagyobb tudású (USB 3.0 stb.) hardvert kapsz hasonló pénzért. Ezekben akkor érdemes gondolkodni, ha a Minin amúgy is Windowst használnál.

TÁP ÉS VGA KÉRDÉS

Lenne pár kérdésem a gépemmel kapcsolatban. A gépem adatai:

CPU: Intel Core i5 650 3200MHz
Alaplap: Intel EVGA H55V
VGA: Integrált
RAM: 2*1GB 1066MHz, 2*1GB 1333MHz
1000GB Samsung SATA2
750GB WD SATA2
250GB Seagate SATA2
Noname 700Watt-os táp

A kérdéseim pedig a következők lennének. Szeretném lecserélni a tápot valami normálisra, és lehetőleg modulárisra. Mit tudnátok ajánlani? A másik pedig a VGA. Mi lenne a legtökéletesebb a konfigba? Haveromnak van egy eladó Geforce GTS 250 (512 MB), az mennyire érné meg? Válaszotokat előre is köszönöm. Üdv:

SZŰCS FERENC

Kedves Ferenc!
Tápegységből nem kell túl izmos példányt venned, egy Coolermaster Silent Pro 500W, esetleg egy Corsair HX450 bőven megteszi (igaz, utóbbi már kifutó típus, így nehéz beszerezni). Ami a videokártyát illeti, a GTS250 nem egy rossz vétel, de DX11-es támogatása nincs, ráadásul fogyasztása se túl jó, így a garancia függvényében én 20-22 ezret adnék érte legfeljebb. A processzorod egyébként a ma kapható legdurvább VGA-kkal is képes megbirkózni, így ha újat szeretnél, akkor a GeForce GTX 460, illetve a Radeon HD6850 a két ajánlott vétel.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

GTX 460 768 VS 1024 MB?

Szeretném lecserélni a valamivel több mint 2 éves 8800GT-met egy ASUS GTX460 TOP-ra, de nem tudom eldönteni, hogy melyik éri meg jobban. Az 1 GB-os változat nagyjából 10 e Ft-tal drágább. Próbáltam keresni teszteket, ahol összehasonlítják a kettőt, de nem találtam még ilyet ez idáig. Úgy 1-2 éve találtam az interneten egy oldalt, ahol egy táblázatos formában fel voltak sorolva a VGA kártyák „gyártó - típus" szerint, és hogy mely benchmarkokban milyen eredményeket értek el, de már nem találom. Tudnátok segíteni ez ügyben, hogy melyiket érné meg megvenni?! Az 1 GB-os változat hoz-e annyival nagyobb többletet, hogy megérje azt megvenni? Válaszotokat előre is köszönöm!

DIMIONA

Kedves Dimiona!
Valószínűleg a Tom's Hardware összehasonlító grafikonjaira gondolsz, nos, ezek mostanában elég ritkán frissülnek, de lehet velük tenni egy próbát. Magyar szaklapokban is többen foglalkoztak a két VGA összehasonlításával, érdemes a keresőket használni ez ügyben. Ami biztos, hogy nagyon magas felbontásra (1920×1080 és felette), maximális részletesség mellett néha kevés lehet a 768 MB, és ilyenkor a játékok elkezdenek belassulni. Ha olcsón (40 ezer forint alatt) hozzá tudsz jutni egy 768 MB-os GTX 460-hoz, akkor nem csinálsz rossz boltot, az 1 GB-os változat viszont már közel 50 ezer forint, tehát egy árban van a Radeon HD6850-nel. Utóbbit a képességei miatt nem sokkal, de egy picit jobb vételnek tartom.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

A KARÁCSONY A BÉKE ÉS A SZERETET ÜNNEPE. Ennek jegyében szeretném átnyújtani minden gyűlöletemet és undoromat a betörőknek, és ne haragudjon meg egyik kedves úr sem, hogy nincs masni meg zörgős, fenyőmintás csomagolás, de nem volt otthon ekkora papír. Végtelenül megértő vagyok amúgy, sőt, a halálbüntetést sem gondolom jó megoldásnak, de azért a középkorban volt pár jó ötlet: loptál egy tyúkot, levágták a kezed – nincs lacafaca meg ombudsman, mások dolgait nem piszkálod, mert megeshet, hogy a könyököddel kell tárcsáznod az ügyvédedet. Mondjuk persze meg is köszönhetném: egyrészt hogy csak a közelbe csapott a ménkű, másrészt meg legalább eldőlt, hogy akkor kell-e riasztó, vagy ráér később. És akkor most levrov, mert jött egy csomó levél, remélhetőleg nem bűnözőktől.

„EGY IGAZÁN HÜLYE KÉRDÉS"

Kedves Miguel!

Egy igazán hülye kérdést teszek fel, kacarásszatok rajtam, valahogy engem ez nem érdekel...

Na szóval: Miért olyan drága a Guru? (Nem mintha nem tudnám fedezni az árát.) Mi húzza fel annyira az értékét? A teljes játék, vagy tesztek? Esetleg a dizájn?

HAKOMOTO

A válasz több fontos részre bomlik, lássuk őket. Miért keres Shoe annyit, amennyit, mikor úgysem csinál soha semmit? Minek vettünk fel új dizájnert, ha egyszer darabokban is visszaküldhettük volna az elrabolt gyerekeit, ha nem dolgozik ingyen? Minek alkalmazzuk Christ, mikor bárki fel tud másolni ezt-azt egy korongra, kiírni lopott Neróval, a gyár meg nyilván ingyen is vállalja a sokszorosítást (ahogy a nyomdának is van egy csomó szabadideje meg festéke, hát puszta szórakozásból is simán le lehetne gyártani az újságot). Na jó, tegyük fel, hogy tényleg érdekel, milyen költségei vannak az újságnak, és nem gonoszkodni akarsz: egyrészt tényleg ki kell fizetni a szerkesztőség tagjait, illetve a cikkírókat, a készítésnél használt programok sem az olcsó kategóriába tartoznak, az iroda bérletén sem nagyon lehet spórolni, a teljes játék sem olcsó, sem a licenc maga, sem a sokszorosítás, a nyomda sem viccel, amikor 15 000 darab újság kinyomására ad ajánlatot, és akkor még nem is beszéltünk arról, hogy jut el a lap az olvasókhoz. Szóval szívesen mondanám, hogy mert szemét kapzsi fráterek vagyunk, de ez (ebben a kérdésben legalábbis) nem igaz. Amúgy nagyon remélem, hogy a pénzben kifejezhető értéket meghaladja az az eszmei érték, amit az olvasók alakítanak ki magukban – amúgy is régen köszöntem meg nektek, hogy vesztek minket, szóval hé, köszi mindenkinek, borzasztó aranyosak vagytok, találkozzunk a jövő hónapban is.

VOLTUNK IS A BGS-EN, MEG NEM IS

Ahoj, Miguel!

Jártam kint BGS-en (kösz a kuponért, bár addigra már nyertem két jegyet az EA-től), és nagyon meglepődtem. Egyrészt a show maga nem volt annyira ütős, mint tavaly, egyértelműen csak a Kinect vitte a hátán az egészet, a Black Ops meg a Fifa 11/NFS Hot Pursuit sokkal kevésbé volt érdekes. Az, hogy milyen jól működik az a gép (azt hittem, sokkal bénább lesz), meg hogy milyen aranyosak a játékok, sokat dob az Xboxon. Kár, hogy nem volt kint egy adag Move is, akkor legalább össze lehetett volna hasonlítani őket.

Igen, mi is sajnáljuk, hogy nem voltak kint, de ez most (is) így alakult, nem vagyok benne biztos, hogy azért, mert a Sony nem akart kint lenni, de persze bármi lehet – a Nintendo kint volt, szóval biztos, hogy nem a szervezők kaszálják el a Microsoft konkurenseit. Idén Kinect, tavaly Windows 7, engem egyik sem zavart, jó termék mindkettő, és ha ez kell ahhoz, hogy megrendezésre kerüljenek az ilyen bulik, hát isten neki, hadd legyen kint kettővel nagyobb plakáton a Kinect, mint az NFS.

A másik pedig ti voltatok. Tavaly emlékeim szerint sokkal feltűnőbb helyen voltatok, egy egész jó kis standdal, de idén... Hát majdnem elbújtatok. Egy kis asztal egy sarokban, az 576 mögött, három székkel és egy rakat újsággal? Elég karcsú. (Vagy csak későn szereztetek helyet, és ez maradt?) Sajnos nem láttam senkit tőletek a színpadon (nem is nagyon figyeltem, biztos voltatok), de az talán javított volna valamit. Remélem, jövőre is lesz BGS, és kint lesztek ti is azért – lehetőleg jobb helyen, több cuccal.

SNOWMEN

Még hogy elbújtunk, haha, micsoda feltételezés, hát nyilván nem ez volt. Amúgy szervezési és stratégiai hibát vétettünk: az alapötlet az volt, hogy úgyis mindenki az 576 standjához megy majd elverni a nehezen megszerzett forintkáit, és ha mi odasátrazunk melléjük, hát jól szem előtt leszünk. Na, mindez teljesült is, csak pont a rossz oldal jutott, de sebaj, aki akart, találkozott velünk, adtunk megint egy csomó autogramot, beszélgettünk egy kisebb falunyi emberrel, eladtunk pár régi számot is, és ha kellett, hát a színpadon is szerepeltünk. Apropó, szeretnék hivatalosan is elnézést kérni két embertől: egyrészt Mackótól a gamer365 stábjából, amiért beégettem a Donkey Kong előadáson (bocs, de azt mondtad, hogy „egész jól megy", ha tudom, hogy egy random srác a közönségből ötször ügyesebb, nem hozlak ilyen kellemetlen helyzetbe), másrészt pedig bár egyszer már megtettem, ismét szeretném megkérni a Wii Party minijáték nyertesét, hogy ne haragudjon, amiért nagy plénum előtt megkérdeztem tőle, hogy milyen tevékenységgel eddzi a csuklóját. Bocs, fiúk, de mindent a show kedvéért, tudjátok.

EGY MEGKÉSETT (?) LEVÉL

Kedves Miguel, Szerkesztők, PC GURU!

Nem a Levrov hasábjaira szánom ezt a levelet, hanem nektek. Itt kérnélek meg, Miguel, hogy a levelet ne rakd be az újságba – valószínűleg hosszúsága miatt amúgy sem lenne hely neki! (Meg az se biztos, hogy be akarnád rakni.)

Hopp, bocs, de ami ilyen hosszú, azt már csak a hibátlanul működő életösztönöm és egyéb önvédő mechanizmusaim miatt is kénytelen vagyok berakni. Remélem, hogy azért a végén megbékélsz majd.

A tárgyhoz „Egy megkésett levél" címet írtam; ugyanis ezt a levelet már el kellett volna küldenem még a 2010/9-es szám

megjelenésével egy időben (csak hát a szakvizsga és érettségi évében elég kevés ideje van az embernek a szabadidő nevű luxusra)... Ugyanis akkor lettünk 6 évesek! Na de csak semmi személyeskedés, a magazinra gondoltam. 2004/9 volt az első szám, amit megvettem. (Csatoltam is a levélhez a borítót. Érdekes, így visszanézve...)

És hogy miért az lett az első szám, amit megszereztem? Mert az újságosnál pont kifogyott a GS. **(Ja, ez a trükkünk: felvásároljuk őket, így szép lassan mindenki átszokik hozzánk. – M)** Igen, anno már vagy 3-4 számnyi GS-t beszereztem, a kezdő gamer korszakomban, mielőtt Guruhoz jutottam. A magazin nagyon megtetszett, úgyhogy egy ideig mindkettőt vettem, de ezt ugye nem igazán lehet bírni 13 éves fejjel anyagilag. A voksomat a Guru melett tettem le, és mint láthatjátok, 4 év előfizetéssel a hátam mögött, igencsak jól jártatok velem. 120 000 Ft értékű PC Gurut halmoztam fel, melynek 100 lapszáma 25 kg-ot nyom. Épphogy bírja a polcom.

Ennyi év alatt nem csalódtam az újságban – na jó, egyszer a beígért Doom3, Gun, illetve egyéb Activision teljes játék melléklet hiányát eléggé nagy átverésnek éreztem. **(Hát még mi, gondolhatod. A csaló üzletkötőkkel kapcsolatban ugyanazt gondolom, mint a betörőkről, lásd az intrót. – M)** De ezenkívül mind az újság, mind a teljes játékok minősége nagyon ott van, simán ráver a rivális magazinra. Bár már eléggé rég volt hozzájuk szerencsém (valamikor a Syberia 1-2 környékén vettem őket utoljára). Lehet, pont ezen okokból be is újítom a mostani számukat. Vagy megvetetem valakivel a koliban, és gaz módon elolvasom. **(Nyugodtan, ismerem a srácokat, akik ott melóznak, egész ügyes egyik-másik. – M)**

Mikor Sasáék leléptek az újságtól, nagyon megijedtem. A 2 kedvenc szerkesztőm hagyta el a lapot. De mint kiderült, nincs baj; Shoebaron, mint látom, jól kézben tartja a dolgokat, Bate, Miguel és a többi szerkesztő pedig remekül ír. Zakk levrovja óta nem olvastam levrovot **(Micsoda véletlen, én sem – M)**, de Miguel nagyon ott van. Itt jegyezném meg: lehetne hosszabb is a Levrov. **(Puskát, valaki, gyorsan!!! – M)** Erre már volt példa régebben. A design szati kezei alatt eléggé pofás lett, nagyon tetszik. Remélem, egyszer lesz szerencsém szati mellett megvillogtatni az Illustrator tudásomat! :D

Köszönöm neketek ezt a több mint 6 évet, újabb 6 múlva megint írok! Vagy valamivel előbb, hiszen nemsoká világvége.

Üdvözlettel:
MIHALECZ TIBOR

U.i.: Nagyon örültem, mikor láttam, hogy barátnőm nyerte az egyik facebookos nyereményjátékon azt az MS egeret. Az ő nevében is nagyon köszönöm. Úgy is panaszkodik mindig, hogy az én egeremmel nem tud BF2-zni. Na majd most hordja magával. :D

Látod, így csinálják a profik: felvásárolják előled a konkurens lapot, megvezetik a barátnődet egy repi egérrel, és tessék, máris a miénk a lelked. Eleinte azt gondoltam, hogy megleplek egy negyedéves előfizetéssel, de azt mondja a rendszer (és Jucus, a szerkesztőség lelke), hogy még majd' egy évig amúgy is megkapsz minden számot, szóval remélem, hogy a PC-s Medal of Honor nincs meg, mert azt tettem az imént egy borítékba – elméletileg mire megjelenik az újság, oda kell érjen ez is. Remélem, lesz további negyedmázsányi Gurud, és akkor is ugyanezt a levelet küldöd majd el.

ÁR

Helló, Miguel!

Egy javaslatom volna, ami a következő: szerintem sokan örülnének neki, ha a játék összefoglalója mellé odaírnátok, hogy a játék mennyibe kerül például az 576 KByte-ban.

KRISTÓF

Az ötlet egyáltalán nem rossz, de csak akkor gondolkozunk el rajta, ha megígéritek, hogy nem jönnek majd csőstül az olyan levelek, hogy azt írtuk, X forint, közben meg nem is, mert Y! Általában ugyanis a lap hosszú átfutási ideje miatt nem szoktunk fix árakat beírni: ha a lapzártakor egyeztetjük is le az összegeket, még akkor is van 9 nap a megjelenésig, márpedig az alatt bármi megtörténhet.

ÖTLETBÖRZE

Sziasztok!

Tudtok olyan oldalról, ahol meg lehet osztani a javaslatokat olyan játékok folytatásairól, mint a Fallout vagy a Star Wars sorozat? Mert modokat nem is tudok, és nem is szeretnék csinálni, de lenne pár ötletem. Előre is köszönöm:

FÜLES

Nos, ennek több módja is lehet, bár azért az kérdés, hogy mekkora nyomást tudsz gyakorolni a sokszor négy-öt évre előre tervező fejlesztőkre és kiadókra. Egyrészt indíthatsz netes petíciót a petitiononline.com-on, aztán hozhatsz létre csoportot a Facebookon, ha ehhez sokan csatlakoznak, akkor talán a hír eljut a megfelelő emberek elé is, de mondom: inkább az első vagy előző részek sikere alapján döntenek a folytatásokról, és nem a fanatikus keménymag kívánalmait veszik figyelembe. Sajnos.

NYEREMÉNYEK

Kedves Miguel!

Azért írok neked, hogy feltegyek egy kérdést. Észrevettem (lehet, hogy rosszul), hogy a meghirdetett nyereményjátékok közül mindegyik a Facebookon és a Twitteren kerül meghirdetésre, viszont a PGO-n szinte semmi sincs, csak azok, melyek az újságban is megjelennek. Ez szerintem azért baj, mert némely emberek (mint én) nem tartják veletek a kapcsolatot mind a három oldalon, és ezért nincs lehetőségük megnyerni a nyereményeket. Ennek „orvoslására" nem lehetne azt kitalálni, hogy ha meghirdettek valamit, az mind a három oldalon megjelenjen? Előre is köszönöm.

GABRIEL

Biztos van egy hivatalos válasz erre, azonban éjjel fél tizenegykor már senki sincs itt, aki hivatalos válasz kiagyalására jogosult, szóval marad az, hogy elmondom, szerintem miért van ez. Egyrészt talán azért, mert nem véletlenül a adott csatornán megy a játék: épp azt szeretnénk elérni, hogy amennyiben lehet, mindenki minden felületen és területen kövessen minket, így egy facebookos nyereményjátékban csak azok vehetnek részt, akik tagjai az ottani közösségünknek – akik meg nem azok, még mindig csatlakozhatnak, szerencsére elég egyszerű és ingyenes folyamat ez, még vért sem veszünk, és testüregvizsgálat sincs (akkor se, ha valaki külön kéri, bocs). A másik indok pedig talán az lehetne, hogy különböző szervezettségű játékok ezek: ami gyorsan jön (például találunk a fiókban valami régebbi cuccot, ami már nem kell, esetleg úgy döntünk, hogy kisorsoljuk a tesztelésre kapott, de már kivégzett játékokat), az megy a Twitterre vagy a Facebookra, ami viszont valamiféle együttműködés eredménye, az általában az újságban jelenik meg, illetve szervezünk hozzá valami kvízkérdéses bulit a PGO-n. Remélem, nem írtam a szokásosnál több vagy nagyobb hülyeséget.

Ugyanezt remélem az idei év egészét tekintve is: mozgalmas év volt ez, volt, aki elment, volt, aki jött, van új munkatársunk, és lett új dizájnunk is. Az év utolsó számában az egész csapat nevében szeretném megköszönni egész éves kitüntető figyelmeteket. Boldog karácsonyt, jövőre is gyertek, olvassatok, írjatok.

Miguel
levrov@pcguru.hu

TIM DAVYS

A halállista

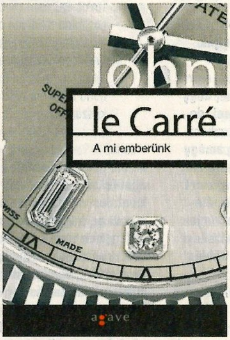
regény • Agave Könyvek

Szereted a krimit, de már eleged van a megszokott receptekből? Akkor Tim Davys regénye a te könyved lesz, ugyanis a svéd szerző munkája minden, csak nem hétköznapi, lévén a regény helyszínül szolgáló Mollison Town lakói plüssállatok, de a cselekmény a krimi nagyjainak, Hammetnek és Chandlernek a világait idézi. Érdekel egy könyv, ahol a legkeményebb csávó (nem vicc) egy plüssmaci? Ha igen, ezt ne hagyd ki!

JOHN LE CARRÉ

A mi emberünk

regény • Agave Könyvek

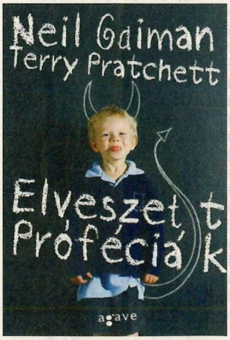


Ha pedig úgy érzed, hogy azért egy plüssállatokkal tarkított krimi neked komolytalan (lásd feljebb), akkor még mindig itt van a bűnügyi és kémtörténetek királya, John le Carré, akinek novemberben megjelent legújabb regénye A mi emberünk címmel. Színtiszta irodalom és feszültség, komoly szórakozás, igazi mestermunka – akárcsak le Carré korábban megjelent kötetei. Rajongóknak kötelező!

NEIL GAIMAN - TERRY PRATCHETT

Elveszett próféciák

regény • Agave Könyvek

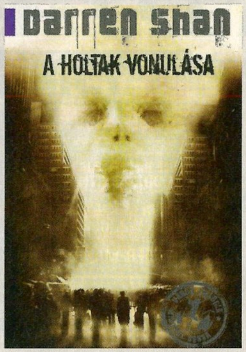


Mi történik, ha a világ két legzseniálisabb, de egyben két legelvetemültebb írója szövetkezik? A válasz egyszerű: megszületik az Elveszett próféciák. Neil Gaiman és Terry Pratchett külön-külön is legendás alkotók, közös munkájuk pedig egyenesen kihagyhatatlan. Jön az Apokalipszis (szombat délután), az Antikrisztus pedig egy 14 éves, angoliában unatkozó kisfiú. Elég jól hangzik, nem? Pedig ez még csak a kezdet...

DARREN SHAN

A HOLTAK VONULÁSA

Nyitott Könyvműhely • 450 oldal • 3490 Ft

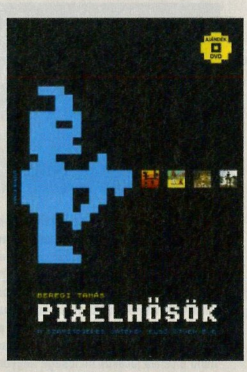


Ha Darren Shan neve ismerősen cseng, akkor az nem a véletlen műve, hiszen a szerző többrészes Vámpír Könyvek sorozata (illetve a Démonvilág) hazánkban is nagy népszerűségnek örvendett (és jó eséllyel örvend most is) a fiatalok körében. A misztikumok és legendás lények iránt fogékony író most sem nagyon tért el az általa preferált világtól, azonban legújabb munkája már korántsem tinédzsereknek szóló olvasmány, hanem igazi „felnőtt" munka, műfaját tekintve leginkább a thriller és a horror keveréke. Főhősünk Capac Raimi, egy meglehetősen öntörvényű és öntelt fiatalember, aki a Városba érkezve szerencsét próbál gengszter nagybátyja mellett. Érkezésekor még nem is gondolja, hogy hamarosan a város urának, a Kardinálisnak a szolgálatában fog állni, és fogalma sincs a természetfelettiről, amely a Városba érve szinte azonnal körbeveszi. Capac kezdetben élvezi az új életét, de aztán egyre több furcsaság történik az életében, mire egy nap rájön, hogy semmire nem emlékszik, ami azelőtt történt vele, hogy a Városba érkezett volna. Ekkor kezdődik a kutatás, az elfeledett barátok és múlt nyomában. Darren Shan legújabb munkája valóban nem egy „leányregény", valóban egy feszült, izgalmas, nemegyszer hátborzongató munka, amely helyenként bizony igencsak próbára teszi az ember idegeit. Ha szereted a műfajt, szereted falni a sorokat és az oldalakat, akkor A holtak vonulása a te köteted, és ha megszeretted, akkor külön jó hír, hogy ez még csak a trilógia első kötete. Hosszú, élvezetes utazás lesz ez...

BEREGI TAMÁS

PIXELHŐSÖK

Vince Kiadó • 446 oldal • 5995 Ft



Igazi öröm most könyvrovatot írni, hiszen végre egy olyan kötetet mutathatunk be az olvasóknak, ami tökéletesen témába vág a PC Guru hasábjain. Nincs nagyon mit kertelni, hazánkban a videojáték-szakirodalom műfaja gyakorlatilag nem létezik. Azaz nem létezett egészen idén novemberig, mikor is a Vince Kiadó jóvoltából megjelent Beregi Tamás munkája, a Pixelhősök – A számítógépes játékok első ötven éve, egy igazi hiánypótló mű, ami részletesen, képekkel és érdekes információkkal tarkítva merül el a videojátékok izgalmas világában. Nem kispályás kötetről beszélünk, ugyanis a Pixelhősök közel 450 oldalon mutat be nagyjából ezer számítógépes játékot, egészen a kezdetektől a 2000-es évek elejéig. Beregi könyve igazi átfogó munka, tökéletesen felépítve, kitérve az egyes műfajokra, almûfajokra, a legismertebb címekre, igazi legendákra és sosem hallott csodákra, nem hanyagolva a fejlesztőket és a kiadókat sem. Szerencsére a kötet nemcsak a legnagyobbakra koncentrál, magyar kiadványként komoly figyelmet fordít a játékfejlesztés hazai vonalára is, megismerkedhetünk a legnagyobb nevekkel, olvashatunk érdekes történeteket, sőt, még néhány interjú is helyet kapott a Pixelhősökben. Mindent egybevetve egy kiváló tartalommal bíró és külalakjában is nagyon igényes kiadványról beszélhetünk, ami egyedülálló módon mutatja be a videojátékok történetének egy hatalmas szeletét. Zárásként csak annyit tudunk még hozzáfűzni Beregi Tamás munkájához, hogy ez bizony egyetlen gamer polcáról sem hiányozhat.

NELLY FURTADO

THE BEST OF NELLY FURTADO

UNIVERSAL ➲ 17 szám

Nelly Furtado kanadai születésű, de portugál felmenőkkel rendelkező énekesnő (továbbá dalszerző és producer is egyben), aki 2000-ben robbant be a zenei világba Whoa, Nelly! című albumával, amelyről az I'm like a Bird egy csapásra hatalmas sláger lett. Innentől Nelly karrierje már megállíthatatlan volt, a jelenleg 32 éves művésznő az első lemeze után további három stúdióalbumot (2003: Folklore, 2006: Loose, 2008: Mi Plan) dobott piacra, s ezekből mintegy 18 millió példány talált gazdára szerte a földgolyón (tegyük hozzá, nem véletlenül). Nelly legújabb albuma nem egy új lemez, hanem az eddig megjelent munkásság Best Of gyűjteménye, és a korongon a különleges hangú énekesnő tizenhét dala kapott helyet, többek között olyan szuperslágerek, mint az I'm like a Bird, a Turn off the Light, All good things, Maneater és a szerkesztőség abszolút kedvence, a Manos al Aire. Habár a Best Of albumoknak mindig van egy olyan mellékzöngéjük, hogy csak egy újabb bőrt akarnak lehúzni a rajongókról, a mostani esetben könnyedén túl tudunk lendülni ezen az esetleges negatívumon, mert a novemberben megjelent Nelly Furtado válogatás tényleg az elmúlt tíz év legjobbjait tartalmazza az énekesnőtől. Ha tehát rajongók vagyunk, vagy egyszerűen csak vágyunk az igényes poppzenére, egy különleges hangra, akkor ez a lemez valóban jó választás lehet. Ha nem is magunknak, akkor így az ünnepek közeledtével akár ajándékba is, zenekedvelő ismerősöknek.

BLACK EYED PEAS

THE BEGINNING

Universal ➲ 12 szám

Ha hiszitek, ha nem, a Black Eyed Peas idén ünnepli tizenöt éves fennállását, hiszen a csapatot még 1995-ben alapították Los Angelesben. A banda az elmúlt több mint egy évtizedben összesen hét stúdióalbumot és huszonhárom kislemezt hozott össze. A csapat a harmadik, Elephunk címet viselő nagylemezével lett világhíres még 2003-ban (tehát jó nyolc évet kellett várniuk a sikerre), a hetedik – The Beginning című – album pedig idén ősszel érkezett meg a zenei piacra. Az első szám már jóval a végleges lemez megjelenése előtt debütált, és ami érdekes, hogy a csapat nem egy teljes egészében saját szerzeményt választott a The Beginning felfuttatására, hanem a Dirty Dancing című filmből ismerős Time of my Life című sláger sajátosan modern feldolgozását, a The Time (Dirty Bit)-et. Az album egyébként egy tucat új Black Eyed Peas dalt tartalmaz, és összességében elmondható, hogy a csapat hozza a tőle elvárt kötelezőt, azaz továbbra is a pop és az amerikai hip-hop talaján mozognak, most már igencsak rutinosan, tökéletesen kielégítve a rajongók és a különböző slágerontó rádiók és zenecsatornák igényeit. Hatalmas muzikális forradalmat ezúttal sem kell várni, a The Beginning egy ügyesen összerakott album, lendületes és slágergyanús zenei darabokkal. A műfaj szerelmeseinek és a banda rajongóinak tökéletes lesz, akiket pedig eddig hidegen hagyott a BEP, azoknál a mostani lemez sem fog ezen sokat változtatni.

DAFT PUNK

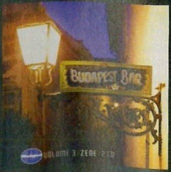
TRON: LEGACY

Disney ➲ 22 szám

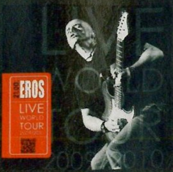
Sokan lelkendeztünk ujjongva, mikor kiderült, hogy a decemberben mozikba kerülő Tron: Örökség című mozi zenéjét nem más fogja „szerezni", mint a remek elektronikus muzsikáiról és a fura sisakjairól elhíresült Daft Punk duó – egy okkal több tehát, hogy beüljünk az idei év talán utolsó igazán érdekes filmjére. A mozifilm címét viselő album már jóval a film bemutatása előtt elérhetővé vált a zenefanatikusok számára, nyilván abból a nem igazán elítélhető megfontolásból, hogy még az utolsó hetekben is egy kis plusz „dallamos" hype-ot garantáljon a film számára. A Tron: Legacy OST huszonkét szerzeményt tartalmaz, s a közel egyórányi (egész pontosan 54 perc 89 másodpercnyi) zenét tartalmazó lemez érezhetően inkább filmzene, mint egy önálló Daft Punk album, de ezzel semmi gond nincs, hiszen a „klasszikus" soundtrackekhez hasonlóan egy alaptémára felhúzott szerzemények erőteljesen magukon viselik a Daft Punk saját stílusát is (főleg a lemez második felében találkozhatunk ilyen trackekkel). Az album abszolút egységes képet fest, és az elektromos hangzásvilág mellett igen komoly szerep jut a vonós hangszereknek is. A monumentális és pörgősebb betéteket olykor lágyabb dallamok váltják, kellő változatosságot kölcsönözve ezzel a huszonkét számnak, amelyek összességében egy igen hangulatos, kellemesen borongós albumot tesznek ki. A Tron: Legacy így egyszerre ajánlható a filmzenék szerelmeseinek, és azoknak is, akik csupán a Daft Punkért rajonganak.

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

BUDAPEST BAR
Volume #3 - Zene



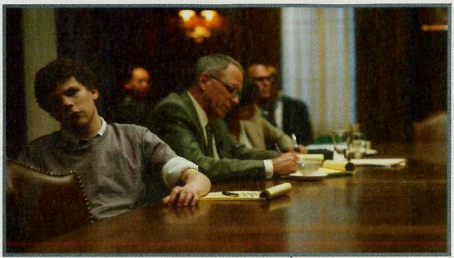
EROS RAMAZOTTI
Live World Tour 2009/2010

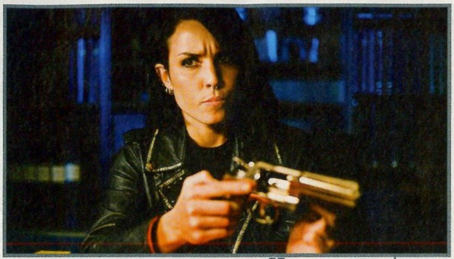


KE$HA
Animal + Cannibal

MICHAEL JACKSON
Michael

PINK
Greatest Hits... So far!!!





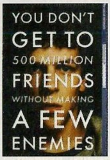
KÖZÖSSÉGI HÁLÓ

ADATOK

RENDEZŐ
David Fincher

SZEREPLŐK
Jesse Eisenberg, Justin Timberlake, Andrew Garfield

HOSSZA
121 perc



Kezdésnek mindenképpen oszlassuk el a tévhiteket: a Közösségi háló (leánykori nevén: Social Network) nem egy dokumentumfilm, nem a valóságot kapjuk a mozivásznon, hanem egy szórakoztató mozifilmet, amely ugyan tartalmaz elemeket a valóságból (a szereplők nagy része, a per, a Facebook kitalálása), de ugyanakkor hatalmas részben fikció is. Aki esetleg nem tudná, a Közösségi háló a Facebook születésének és kivirágzásának történetét hivatott elmesélni, az alapító főhős Mark Zuckenberg (Jesse Einsenberg) meglehetősen ellentmondásos karakterén keresztül. David Fincher filmje az idei év egyik legjobb mozija, kiváló színészi alakításokkal, precíz rendezéssel és olyan intelligens forgatókönyvvel, amire mostanában nem nagyon volt példa a filmszínházakban. A párbeszédek sziporkázóak, a karakterek tökéletesen fel vannak építve, és annak ellenére, hogy maga az alapvetés – egy közösségi oldal születése – nem hangzik túl izgalmasan, a film mégis érdekes, sőt, helyenként egyenesen izgalmas, leköti a nézőt, és a minden részletre kiterjedő minőségnek, a lendületes rendezésnek és az emlékezetes alkotásoknak köszönhetően valóban jól szórakozunk a Közösségi háló kétórás játékideje alatt. Igazából még mi még azon sem lepődnénk meg, hogyha a film szerepelne a 2011-es Oscar-gála kínálatában a legjobb film kategóriában...

Szuper forgatókönyv, tehetséges színészek és a szokásos minőségi Fincher-rendezés..

GURUMÉRLEG

Igazából negatív oldal nincs, ha csak az nem, hogy a vége felirat után szívesen néznénk tovább a történetet.

A LÁNY, AKI A TŰZZEL...

ADATOK

RENDEZŐ
Daniel Alfredson

SZEREPLŐK
Michael Nyqvist, Noomi Rapace, Lena Endre

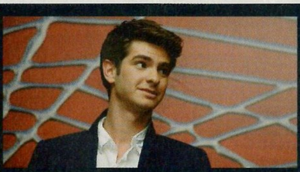
HOSSZA
129 perc

Stieg Larsson Millenium-trilógiája könyv alakban meghódította a világot, több millió példány kelt el belőle, így nem csoda, hogy a sikert követően a derék svédek neki is láttak a filmváltozat elkészítésének. A Tetovált lány a regényhez hasonlóan nagy siker lett (már készül az amerikai remake), és ez arra ösztönözte a megfilmesítés jogait birtokló stúdiót, hogy a hátralévő két részt egy éven belül a filmvásznakra adaptálja. Ha arra gondoltok, hogy ez a nagy sietség jó eséllyel nem tett jót a folytatásnak, akkor egyáltalán nem tévedtek, ugyanis A lány, aki a tűzzel játszik című folytatás minőségben már meg sem közelíti az első rész színvonalát. Ez sajnos főleg a rendezőnek és a meglehetősen gyönge forgatókönyvnek köszönhető, előbbi képtelen olyan feszültséget teremteni, mint az első rész direktora, míg az utóbbi egy fércmunka, kihagyja a regény fontos elemeit, hibát hibára halmoz, többek között például az sem derül ki, hogy ki a felelős az egész cselekményt beindító gyilkosságért. Persze az átlag amerikai krimikhez hasonlítva A lány, aki a tűzzel játszik még mindig egy tisztességes mozi, remek színészekkel, de az első rész zseniális története és hangulata után a folytatás bizony igen nagy csalódás. Reméljük, hogy a harmadik – befejező – részre azért már összeszedik magukat az alkotók. Kár lenne ezért a szériáért.

A színészi játékra egyáltalán nem lehet panasz, és azért érződik az eredeti regény minősége.

GURUMÉRLEG

A forgatókönyv összecsapott, alapinformációk hiányoznak a filmből, a rendezés is gyengécske.



ALAKUL AZ ÚJ PÓKEMBER FILM

GYÜLNEK A SZEREPLŐK

Bizonyára sokan tudjátok, hogy készül a negyedik Pókember film, ami nem folytatás lesz, hanem elölről fog kezdődni az egész széria, azaz lesz megint pókcsípés, és teljesen új szereplők fogják alakítani az egyes karaktereket. Andrew Garfield lesz a Pókember, Emma Stone Gwen Stacy (Mary Jane nem is fog szerepelni a filmben), és az ellenfél a Gyík lesz, akit a Sztárom a páromból ismerős Rhys Ifans fog alakítani. A legújabb pletykák szerint a filmben feltűnik majd Dennis Leary is, aki Gwen apját, Stacy Kapitányt fogja alakítani. Egyre érdekesebb a dolog, mi már nagyon várjuk.

PIROSKA ÉS A FARKAS

NEM PONT AZ, AMIRE GONDOLSZ

Nem is olyan nagyon sokára, Red Riding Hood címen kerül a mozikba a Piroska és a farkast feldolgozó film, amelyben a legújabb trendeknek megfelelően természetesen nem sima farkasok, hanem egyenesen farkasemberek fognak felbukkanni. Aki valamilyen oknál fogva most hirtelen az Alkonyat-filmekre asszociál, akkor bizony nem jár messz a valóságtól, ugyanis a rendezésért az a Catherine Hardwicke felel, aki a Twillight-saga első részét is rendezte. Szóval lehet „rettegni", jó hír viszont, hogy Piroska szerepében a csodás Amanda Seyfried fog domborítani.

AZ ELSŐ BATMAN 3 PLETYKÁK

BESZÉLT A RENDEZŐ

Mindannyian tűkön ülve várjuk a Cristopher Nolan-féle Batman harmadik részét, és az elmúlt hónapban végre megszólalt maga a rendező is, elszórva néhány információmorzsát a mindenre éhes rajongóknak. Ami már biztos, hogy a film címe The Dark Knight Rises lesz, és a korábbi pletykákkal ellentétben a főellenfél nem Rébusz lesz, ellenben most azt csiripelik a madarak, hogy két központi női karakter is fel fog bukkanni a moziban. Még az is lehet, hogy szerepelni fog a Macskanő, esetleg ismét szerepet kap Poison Ivy? Reméljük, hogy hamarosan új infókkal jelentkezhetünk.

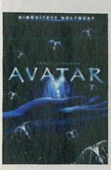
AVATAR (EXTRA)

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
3 DVD és 3 BR

ÁRA
DVD: 5490
Blu-Ray: 10000

MEGJELENÉS
november 24.



Az Avatar minden idők legsikeresebb filmje, és bizony majdnem egy évet kellett várni a normális kiadásra (igaz, idén már volt egy papírtokos megjelenés, de azon egy fia bónusz tartalom sem volt), ami extrákkal telepakolva, november 24-től megvásárolható a film rajongói számára. A bővített extra kiadás 3 DVD- és 3 Blu-Ray-lemezen érkezik, olyan ínyencségekkel, mint például az első lemezen az alternatív kezdés, vagy ha nem érjük be ezzel, akkor ugyanitt találhatunk két alternatív változatot is a filmből (ezekből az egyik az Amerikában újra mozikba küldött bővített Avatar). A második lemezen egy üzenet vár mindenkit a Pandoráról, míg a harmadik korongon külön megnézhetjük a bővített moziváltozat és a teljes változat új jeleneteit, illetve további negyvenöt percnyi anyagot, ami nem került be a végleges verzióba. Ha pedig ez még mindig nem lenne elég, akkor ott van még a kilencvenperces Az Avatar megszületik dokumentumfilm, a rendező és a színészek nyilatkozataival tarkítva. A film rajongóinak tehát abszolút érdemes lehet beruházni erre a csomagra, ha azonban te is azok között vagy, akiket annyira nem lelkesít néhány extra jelenet és az egy teljes film hosszával vetekedő dokumentumfilm, akkor neked bőven megéri a már fél éve elérhető sima változat, amin ugyan csak az eredeti verzió található, de sokkal barátibb áron.

Megszállottaknak tökéletes választás, hiszen még nagyobb adagot kapnak a kedvencükből.

GURUMÉRLEG

Habár a csomag tényleg impozáns, azért a 10 000 Ft a Blu-Ray változatért kicsit erős.

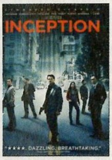
EREDET

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1/2 DVD + 2 BR

ÁRA
1 DVD: 3190
2 DVD: 3990
2 BR: 8990

MEGJELENÉS
december 6.

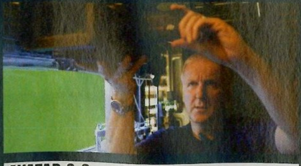


Jó eséllyel abban nincs vita, hogy az Eredet (Inception) az idei év egyik legjobb mozija, bizonyítva, hogy Cristopher Nolan (Memento, Batman Kezdődik!, A sötét lovag) nemzedékének egyik legtehetségesebb rendezője. A zseniális álommozi decembertől (a Mikulás hozza) végre DVD-n és Blu-Ray-en is elérhető, méghozzá rögtön többféle kivitelben. Van 2 DVD-s verzió (3190 Ft), van duplalemezes változat (3990 Ft), van dupla DVD-s Blu-Ray kiadás (8990 Ft), illetve a teljesen megszállottak megvehetik a limitált kiadást (17 990 Ft), ami lényegében egy bőröndöt jelent, benne a Blu-Ray kiadás lemezeivel. Extrák tekintetében az Eredet érdekes felhozatallal bír, hiszen találhatunk egy dokumentumfilmet az álomkutatásról, tudósok és a film egyik szereplője, Joseph Gordon-Levitt közreműködésével. Ezenfelül elolvashatunk még egy interaktív képregényt (A Cobol meló), ami a film előzményeit meséli el, illetve találkozhatunk még látványtervekkel, hirdetési anyagokkal, előzetesekkel és tévéreklámokkal, illetve 5.1-es változatban élvezhetjük Hans Zimmer zseniális filmzenéjét is. További jó hír még, hogy az összes extra magyar felirattal került fel a korongokra, így az angol nyelvben kevésbé jártas rajongók is élvezhetik az Eredet DVD/Blu-Ray kiadásának minden percét. Mi tuti beszerezzük, ez idén kötelező vétel.

Többféle kiadás, mindenkinek a vérmérséklete szerint. Továbbá ez a film egy igazi „Instant get!".

GURUMÉRLEG

A táskás verzió igen vicces, habár az ára kicsit elborzasztja az embert...



AVATAR 2-3

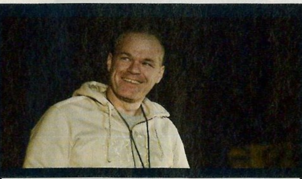
MÁR A RENDEZŐ SZEMÉLYE IS BIZTOS

Ha már itt felül megemlékeztünk az Avatar DVD- és Blu-Ray kiadásairól, akkor úgy illik, hogy egy kicsit elidőzzünk a folytatásoknál is, ugyanis mostanra már nagyjából száz százalék, hogy el fog készülni a második és harmadik rész is. Ami ennél is fontosabb, hogy James Cameron nem engedi ki a keze közül a gyermekét, így a folytatásokat is ő fogja rendezni. A cselekmény során a már megismert szereplők karakterét fogják még jobban kibontani, és igen komoly hangsúlyt kap majd Pandora eddig sosem látott része, az óceánok. Izgalmas kaland lesz, az már biztos.

SZELLEMLOVAS 2

FOLYTATÁS, DE MINEK?

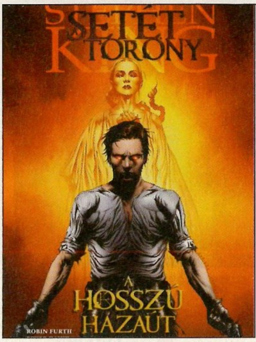
Képregényfilmekből azért készült jó néhány penetránsan rossz alkotás az elmúlt években, úgymint a Fantasztikus Négyes (ebből kettő is), az Elektra, a Megtorló filmek (szintén kettő), a Macskanő, és ott volt ugye a Szellemlovas, amiben Nicholas Cage játszotta a főszerepet. Ez a mozi bődületesen rossz kritikákat kapott, a pénztáraknál sem szerepelt túl fényesen, ennek ellenére már forgatják a második részt, méghozzá ismét Nicholas Cage-dzsel a főszerepben. A dolog számunkra teljesen érthetetlen, és már most aggódunk, hogy milyen végeredmény születhet egy rossz film folytatásából...



UWE BOLL NEM PIHEN

MI JÖHET MÉG...?

Mindannyiunk kedvenc német filmrendezője, akinek hosszú munkássága alatt szinte még egy normális filmet sem sikerült tető alá hozni, úgy tűnik, hogy képtelen leállni. Érthetetlen, hogy az anyagilag sem túl sikeres rendező munkáira ki ad még mindig pénzt, de a játékokat előszeretettel a vászonra álmodó Boll már a következő tervein dolgozik, úgymint A király nevében (Dungeon Siege) második része és a Bloodrayne harmadik epizódja. Lassan nem lesz olyan videojáték, aminek a hős német ne készített volna feldolgozást és folytatást. Egyszer valaki biztos kitünteti ezért...



Setét Torony: A hosszú hazaút

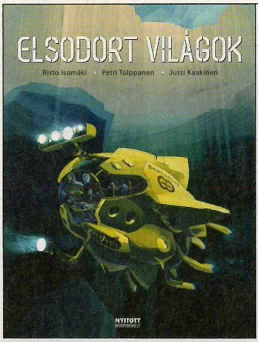
RAJZOLÓ **JAE LEE, RICHARD ISANOVE** ÍRÓ **PETER DAVID, ROBIN FURTH** KIADÓ **Cartaphilus** OLDALSZÁM **140 oldal** ÁRA **2980 Ft**

Korábban már lelkendeztünk a Setét Torony képregényről a PC Guru hasábjain, s most eljött a pillanat, hogy folytassuk a dicshimnuszt, ugyanis november elején megjelent a sorozat második része, amely egy jottányit sem adott alább az első rész minőségéből. Gyönyörű, formalakkozott első és hátsó borító, csodás színekkel operáló belívek és a képregényoldalak mellett még számos extra tartalmat is kapunk: úgymint jegyzeteket az alkotóktól, térképet és borítóterveket, vázlatokat. Ha pedig valaki nem lenne képben magával a képregénnyel kapcsolatban, akkor eláruljuk, hogy a Stephen King által írt, hétrészes Setét Torony ciklus rajzos változatáról van szó, amely nem adaptáció, hiszen olyan történeteket mesél el, amelyek a horror királya által írt kötetekben nem kaptak helyet. Itt-ott ugyan találhatunk átfedéseket a regények és a képregény között (főleg az első részben), de a második sorozat (A hosszú hazaút ötfüzetnyi képregényt foglal magába) már szinte száz százalékban olyan sztorit mesél el, amit csakis innen, a képregényből ismerhetünk meg. Érdemes azonban tudni, hogy ez a képregény nemcsak azoknak lehet élvezetes, akik ismerik az eredeti regényeket, hanem teljesen „szűz" olvasóknak is, hiszen a rajzolt kaland úgy lett megírva, hogy azok számára is kerek történetet adjon, akik nem rágták át magukat Stephen King hét vaskos kötetén.

Új Marvel Extra

ÍRÓ **több író** RAJZOLÓ **több rajzoló** KIADÓ **Kingpin** OLDALSZÁM **128 oldal** ÁRA **2490 Ft**

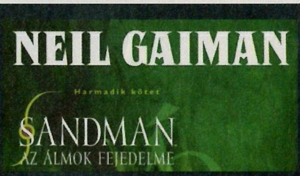
Azok az olvasóink, akik már a kilencvenes években is gyűjtötték a szuperhősös képregényeket, bizonyára némi nosztalgiával gondolnak vissza a Marvel Extra című kiadványra, amely nem kifejezetten egy hősre vagy csapatra koncentrált, hanem válogatást közölt a Marvel Univerzum legérdekesebb és legigényesebb történeteiből. Sajnos a kilencvenes évek vége felé, a Transformers, X-Men képregények mellett a Marvel Extra is megszűnt, és egészen 2010 őszéig kellett várni, hogy a kiadvány ismét feltűnjön a hazai képregénykínálatban. A kiadványt a Marvel Képregényekre (Pókember, Bosszú Angyalai) szakosodott Kingpin hozta el a számunkra, és a régi nagy előd „hagyományaihoz" híven egy olyan összeállítást kapunk, amiben több neves Marvel karakter egy-egy kalandja kapott helyet. A Kötet alcíme egyébként a „Hulk a télapó ellen", tehát Hulk és a Télapó tutira helyet kap a 128 oldalas képregény oldalain, de mellettük még szerepelni fog a közkedvelt Pókember, a Fantasztikus Négyes forrófejű tagja, Fáklya, illetve egy szeletet a hazánkban kevésbé ismert Deadpool birtokol. Ha tehát szereted a szuperhősöket, a humort, és még a képregényeket is, akkor az Új Marvel Extra tökéletes választásnak bizonyulhat a számodra, mi pedig drukkolunk, hogy ez a képregény jóval több számot érjen meg, mint a több mint tíz évvel ezelőtt hódító elődje.



Elsodort világok

ÍRÓ/RAJZOLÓ **RISTO ISOMÄKI, PETRI TOLPPANEN, JUSSI KAAKINEN** KIADÓ **Nyitott Könyvműhely** OLDALSZÁM **72 oldal** ÁRA **2990 Ft**

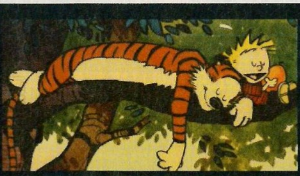
A Nyitott Könyvműhely kiadó több fronton is igyekszik megfogni az érdeklődésünket a karácsony előtti könyv- és képregényhajszában, hiszen november első hetében Elsodort világok címmel egyszerre jelentettek meg regényt és képregényt is. Az alapmű természetesen a Risto Isomäki által jegyzett, 2005-ben Finlandia díjra jelölt irodalmi változat, amely műfaját tekintve öko-thriller, ami egy manapság meglehetősen kényes témát – a globális felmelegedést és a tengerszint rohamos növekedését – vegyít a tudományos fikcióval, de abszolút a realitás talaján maradva. A cselekmény szerint India nyugati partjainál egy kutatócsoport egy egész elsüllyedt város nyomaira bukkan, és a régész Amrita Desai igyekszik megfejteni az egyszervolt civilizáció pusztulásának titkát. Mindeközben Grönlandon egy másik kutató, Kari Alanen a gleccserek kapcsán meglepő felfedezést tesz, és ahogy az ilyen párhuzamos történetvezetésű regényeknél szokás, a szálak idővel összeérnek, és kisvártatva kiderül, hogy az emberiség jövője igen komoly veszélyben van. Az izgalmas történet tehát olvasható regény és képregény formában is, ez utóbbi mondhatni hagyományos európai látványvilággal, művészi igényű rajzokkal és klasszikus formai elemekkel tárja elénk a feszült és elgondolkodtató cselekményt – innentől pedig már csakis tőletek függ, hogy rajzos, avagy hagyományos formában szeretnétek-e élvezni ezt a nem is annyira futurisztikus történetet.



ISMÉT ITT A SANDMAN

FOLYTATÓDIK A KULTIKUS SOROZAT

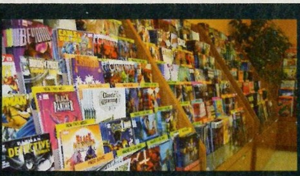
A mostani számunkba már nem fért be, de a megjelenéskor már kapható lesz Neil Gaiman kultikus sorozatának harmadik kötete, természetesen a Cartaphilus Kiadó gondozásában – szóval a minőségre nem lesz panasz.



MÁR A NYOLCADIK!

A MEGUNHATATLAN DUÓ

Szintén egy olyan kiadvány, ami nem fért be a decemberi számunkba, de jó, ha tudjátok, hogy a 2. Szegedi Képregényfesztivál óta kapható a magyar kiadású Kázmér és Huba nyolcadik kötete.



ALAKUL A WEBSHOP

ONLINE IS VÁSÁROLHATSZ

Informátoraink szerint már javában készül Magyarország legnagyobb képregényboltjának, a Trilliannak a webshopja, így végre online is vásárolhatunk majd képregényeket a szaküzletből.

Scott Pilgrim 3.

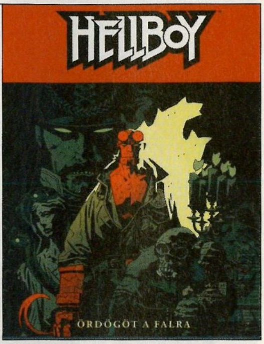
ÍRÓ/RAJZOLÓ **Brian Lee O'Maley** KIADÓ **Nyitott Könyvműhely** OLDALSZÁM **192 oldal** ÁRA **1990 Ft**

Miközben arra várunk, hogy végre a magyar mozikba is megérkezzen a Scott Pilgrim mozifilm (Figyelem! December végén vagy január elején végre mi is beülhetünk rá!), addig a Nyitott Könyvműhely nem lustálkodja el a dolgot, hiszen nagyjából fél évvel az első két rész megjelenését követően máris itt van a hatrészes széria harmadik darabja, amiben tovább bonyolódnak az egyszerű esetnek még jó szívvel sem nevezhető Scott Pilgrim barátunk kalandjai. Azt ugye mind tudjuk, hogy az első részben Scott megismerkedett Ramonával, akivel annak rendje és módja szerint össze is jöttek, azonban addig nem teljesedhet ki a kapcsolatuk, amíg Mr. Pilgrim le nem győzi a lány hét exbarátját. A harmadik epizódban tűnik fel a harmadik ex, Todd Ingram, aki még vegetáriánus is. S ha mindez még nem lenne elég, akkor Toddnak itt van csaja is, méghozzá Envy Adams, aki korábban már Scottal is összeszűrte a levet. A fellegek tehát gyülekeznek, és természetesen megint kapunk egy fröccsöt a múltból is, kicsit közelebb kerülve ezáltal Scott karakteréhez. Ha tehát az első kettőt szerettétek, akkor kötelező vétel a harmadik epizód is, hiszen a humor és az agyament karakterek még mindig a helyükön vannak, nem is beszélve az ilyen-olyan videojátékos utalásokról, és az egyszerű, mégis végtelenül stílusos fekete-fehér rajzokról. S zárásként még azt is eláruljuk, hogy még idén hozzájuthattok a negyedik részhez is. Hát nem csodálatos?

Hellboy #2: Ördögöt a falra

RAJZOLÓ **Mike Mignola** KIADÓ **Cartaphilus** OLDALSZÁM **128 oldal** ÁRA **2480 Ft**

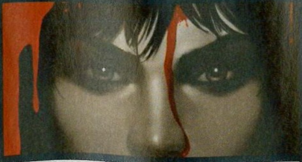
A Cartaphilus Kiadót szeretjük, és ennek indoklására rögtön több példánk is van, s nem is vagyunk restek felsorolni őket: Watchmen, Aliens, Simpsons, Sandman, Setét Torony és természetesen a Hellboy. Ezek mind-mind olyan képregények, amelyeknek a megjelenése nagyon sokáig csupán egy szép álom volt a magyar olvasók számára, s a Cartaphilus ezt az álmot váltotta valóra. Sorozataik nemcsak igényes formában látnak napvilágot, de a megjelenésük is rendszeres, így bő fél évvel a Hellboy első kötete után most itt a második rész, amely a keresztségben az Ördögöt a falra címet kapta. A történetben hőseink (Hellboy és furcsa kis csapata) újabb természetfeletti feladatot kapnak, konkrétan meg kell akadályozniuk, hogy a gonosz elemek feléllesszenek egy Vladimir Giurescu névre hallgató ősöreg vámpírt. Hellboy számára már csak azért is fontos ez a küldetés, mert az őrült terv mögött ugyanazok a kétes elemek állnak, akik az ő megidézése mögött is, így esély van a személyes revans véghezvitelére. Mike Mignola képregénye igazi különlegesség, egyedi történettel, sajátos fekete humorral és egy extravagáns, démoni származású, mégis szerethető főhőssel. Szerencsénkre nemcsak a tartalom, de a kivitelezés is nagyon rendben van, akárcsak az első részt, úgy a folytatást is jó kézbe venni, és egy igazi képregényrajongó sokkal nyugodtabban hajtja álomra a fejét, hogyha tudja, hogy ez a kötet is a polcon van.



Képregényes Világtörténet #3

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Larry Gonick** KIADÓ **Nyitott Könyvműhely** OLDALSZÁM **305 oldal** ÁRA **3980 Ft**

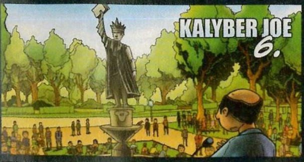
Utolsó képregényajánlónk ebben a hónapban szintén egy sorozat harmadik darabja, méghozzá a Larry Gonick-féle Képregényes Világtörténet legújabb, november végén megjelent kötete. Gonick munkája igazán közel áll a szívünkhöz, hiszen egy rettentően összetett, mégis könnyed és humoros képregénysorozatról beszélünk, ami nem mást tűzött a zászlajára, mint hogy közérthető és vicces formában mutatja be az emberiség teljes történetét. Viccesen és közérthetően, de ez ne vezessen félre senkit, hiszen a Világtörténet harmadik része mindemellett ragaszkodik a tudományos tényekhez is, egyaránt kitérve az apró részletekre és a legfontosabb történelmi alakokra, eseményekre. A fekete-fehér, jópofa és igényes rajzok segítségével ezúttal a középkor elevenedik meg előttünk, több mint háromszáz oldalon. Középpontban az iszlám születése és elterjedése, megismerkedhetünk a Bizánci birodalommal, a keresztes hadjáratokkal, a Fekete Halál néven is ismert pestissel és pusztításával, de ezúttal sorra kerül még maga Kolumbusz Kristóf és az Újvilág felfedezése is. A meglehetősen vaskos kiadvány hosszú időre képes lekötni olvasóját, és melegen ajánljuk azoknak, akik szeretik a történelmet, de azoknak is, akik kíváncsiak, de nem a tankönyvek száraz stílusában akarnak megismerkedni az emberiség unalmasnak éppen nem nevezhető történetével.



VAMPIRELLA ÉRKEZIK!

SOSEM ELÉG A VÁMPÍROKBÓL

Az idei Hungarocomixra jelenik meg a legendás Vampirella képregény első magyar kiadása a Kingpin kiadó jóvoltából. Vigyázat, ez nem a Twilight, de van benne vörös bikini!



KALYBER JOE #6

FÉL TUCAT KALYBER MÉG IDÉN!

Akárcsak a Vampirella, a Kalyber Joe hatodik része is az idei utolsó képregényes rendezvényre, a Hungarocomixra jelenik meg. Ami érdekes, hogy ez a rész már a Kingpin Kiadó jóvoltából lesz elérhető az olvasók számára.

HUNGAROCOMIX 2010

AZ ÉV UTOLSÓ NAGY KÉPREGÉNYES ESEMÉNYE

Persze a fővárosi képregényrajongók sem maradnak nagy képregényes buli nélkül, hiszen 2010. december 18-án lesz az idei Hungarocomix és Animekarácsony a Millenárison, a Jövő házában.

FACEBOOK

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg több mint kétezer-háromszáz olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információmorzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

AZ OLVASÓK KEDVENC TESZTJE A 10/12-ES SZÁMBÓL

PC Guru on Facebook

You like this. Unlike

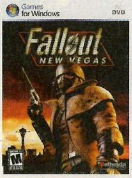
Melyik volt a kedvenc teszted a 2010/12-es PC Guruban?

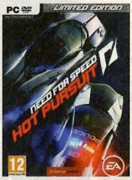
Fallout: New Vegas	31% (71 votes)
Medal of Honor (multiplayer)	12% (28 votes)
Need for Speed: Hot Pursuit	27% (63 votes)
Lionheart: Kings' Crusade	0% (1 vote)
Arcania: Gothic 4	2% (5 votes)
NBA 2K11	2% (4 votes)
Lost Planet 2	1% (3 votes)
Pro Evolution Soccer 2011	1% (3 votes)
WRC FIA World Rally Championship	2% (5 votes)
Castlevania: Lords of Shadow	2% (4 votes)
Fable III	14% (33 votes)
Ghost Recon: Predator	1% (2 votes)
Guitar Hero: Warriors of Rock	3% (8 votes)

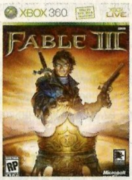
Szerinted melyik volt a legjobb borító az idén?
221 votes

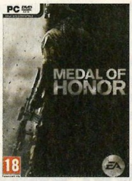
Melyik volt a kedvenc teszted a 2010/12-es PC Guruban?
230 votes

Melyik volt a kedvenc teszted a 2010/11-es PC Guruban?
298 votes









AZ OLVASÓK KEDVENC 2010-ES BORÍTÓJA

PC Guru on Facebook

You like this. Unlike

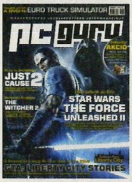
Szerinted melyik volt a legjobb borító az idén?

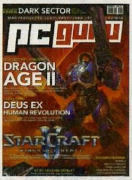
2010/01 - Command and Conquer 4	3% (7 votes)
2010/02 - Medal of Honor	5% (11 votes)
2010/03 - Dead Space 2	8% (17 votes)
2010/04 - Battlefield: Bad Company 2	14% (31 votes)
2010/05 - Alpha Protocol	0% (1 vote)
2010/06 - Star Wars: The Force Unleashed II	15% (34 votes)
2010/07 - X-COM	5% (11 votes)
2010/08 - Singularity	2% (4 votes)
2010/09 - StarCraft II	10% (22 votes)
2010/10 - Halo: Reach	9% (19 votes)
2010/11 - Dead Rising 2	10% (21 votes)
2010/12 - Need for Speed: Hot Pursuit	19% (43 votes)

Szerinted melyik volt a legjobb borító az idén?
221 votes

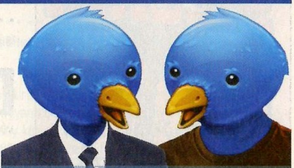
Melyik volt a kedvenc teszted a 2010/12-es PC Guruban?
230 votes

Melyik volt a kedvenc teszted a 2010/11-es PC Guruban?
298 votes





Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.



OLVASÓK CSIRIPELIK...

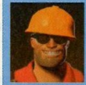
Fenn vagyunk a twitteren, és olvasóink itt is folyamatosan kommunikálnak velünk. Ezúttal a novemberben nekünk címzett termésből választottunk ki néhány twittet. Kövessetek minket, és a többi olvasót is!

twitter.com/zsmb13

Be lehet kerülni a magazinba anynyival, hogy: „Király az újság, csak így tovább"?

Úgy tűnik, igen. Te is bekerültél. :)

twitter.com/KiRaLy95



Dead Rising 2-es borító a legjobb (szerintem)

A többség a jelek szerint nem értett egyet veled.

twitter.com/bendelego

Nekem sikerült migrálni az Xbox fiókomat. Igaz, negyven percig beszéltem az ügyfélszolgálattal. De megérte, már várom a pulit!

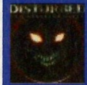
Mi tartott negyven percig...? :)

twitter.com/minastiris

Jó volt a game show. Kár, hogy fél hétkor el kellett mennem, hogy hazaérjek. :(Nem baj, majd jövőre végig ott maradok!

Mi is jól éreztük magunkat.

twitter.com/GrunterKovi



Nagyon jó az új szám, mint mindig, és most van szerencsém kipróbálni az xcomot.Tetszik, meg minden, csak nehéz egy kicsit :P

Jó az, ha van kihívás egy játékban.

twitter.com/gebrimate

Hát alaposan átnéztem az e havi PCG-t, és a mohánál amikor írjátok, hogy a tankok csak díszek, eleve egy tankból lett készítve!

De az nem egy tank. :P

twitter.com/balage_

Mikor jöttem haza, láttam, hogy a pcgurumagazin ott csücsül a postaládában, de nem volt nálam kulcs. Most megyek, és kiszabadítom!

Reméljük, sikerült. :)

JÁTÉKDEMÓK
Create / The Ball / Islands / Gourmania 2: Great Expectations / Twisted Lands: Shadow Town / Dig Dug / Janes Hotel Mania / Youda Farmer 2: Save the Village / Rachels Retreat

INGYENES JÁTÉKOK
Pirates Horizont / Mega Man 8-bit Deathmatch / Super Crate Boksz

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Call of Duty: Black Ops / Fable III / Fallout: New Vegas / Front Mission Evolved / James Bond 007: Blood Stone / Vanquish

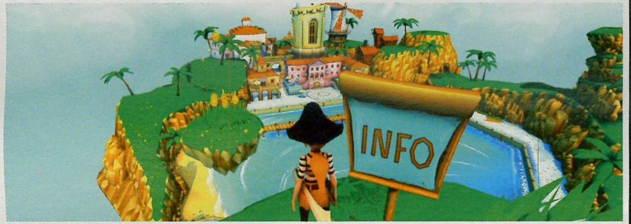
HÁTTÉRKÉPEK
Assassin's Creed: Brotherhood (2db) / Call of Duty: Black Ops (2db) / Diablo 3 / Need for Speed: Hot Pursuit (2db) / Portal 2 / Star Wars: Force Unleashed 2 / Vanquish

VIDEÓK
Battlefield Bad Company 2: Vietnam / Battlefield: Play 4 Free / Call of Duty: Black Ops (2db) / Diablo 3 / Dragon Age 2 / FEAR 3 / Homefront / Need for Speed: Hot Pursuit (2db) / Shogun 2: Total War / World of Warcraft: Cataclysm / Bulletstorm / Shift 2: Unleashed

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK)
CD-DVD írás Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v5.1 / CDBurnerXP v4.3.7.2423 / ImgBurn v2.5.2.0
Driverek Nvidia 260.99 (Windows XP 32bit) / Nvidia 262.99 (Windows 7 32bit) / Ati Catalyst 10.10 (Windows XP 32bit) / Ati Catalyst 10.10 (Windows 7 32bit)
Fájlkezelés 7Zip v4.65 / Total Commander v7.55a / WinRar v3.93
Képkezelés Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4
Multimédia Adobe Reader v9.4 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / Get My Videos Back v1.2.0.0 / K-Lite Codec Pack v6.5.0 / MediaMonkey v3.2.2.1300 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.581 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer Advanced SystemCare Free v3.7.2 / Game Booster 2 / Smart Defrag v1.5 / TeamViewer v5.1.9385
Számítógép-védelem Avast Free Antivirus v5.1.677 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.592

EGYÉB
Az összes 2010-es PC Guru PDF formátumban a DVD-n! / CheatLand (csalás több mint 3500 játékhoz)

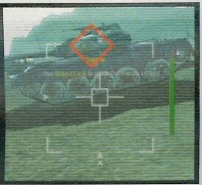
INGYENES JÁTÉK PIRATES HORIZONT



FABLE III
VIDEOTESZT

2010 PC GURUJAI PDF-BEN!
EXTRA MELLÉKLET

CALL OF DUTY: BLACK OPS
VIDEOTESZT



2011. 01.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

pcguru DVD

PC DVD-ROM

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

PC GURU DVD-MELLÉKLET

Teljes játék, demók, videók videotesztek, háttérképek és hasznos felhasználói programok

ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

A Bioware-titok

ELŐZETES Nyugi, nem azt próbáljuk majd kideríteni, hogy mi a neves fejlesztőcsapat titka, de lapzártakor még senki sem tudja, mi lesz az új, megszellőztetett játék címe. Vagyis ne köntörfalazzunk, pillanatnyilag a fenti kép által közölt információkon túl semmit sem tudunk. De majd a következő számban!

WoW: Cataclysm

TESZT Már készülődik a játékipar legnagyobb, a világ GDP-jét is érintő lépése: decemberben ugyanis bekövetkezik a világvége, ami történetesen a Cataclysm eleje is. Addiktjaink, akarom mondani, tesztelőink már készen állnak, mindenki lemondta a programjait egy hónapra előre, így semmi akadálya nem lesz az alapos teszteknek.

2011

A közeljövő nagyjai – 2011 legjobb játékai

ELŐZETES Ebben a számban letudtuk a 2010-es év legnagyobb durranásait, ideje tehát magunk mögött hagyni mindazt, ami már megvolt, és megnézni, mi minden tart majd vissza minket idén a házimunkától, a tanulástól és a családi élettől!

The Witcher 2
Assassin of Kings

ELŐZETES Miguelnek egy minden földi jóval megfűszerezett varsói utazást hozott a Mikulás: A CD Projekt meghívására ugyanis a lengyel fővárosba látogat, hogy ott alaposan szemügyre vegye a fejlesztők eddig elvégzett munkáját. Monstre Witcher 2 előzetes jön tehát – kíméletlen őszinteség, exkluzív információk, bigos és zubrowka csak nálunk!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JANUÁR 13-ÁN

JELENIK MEG!

GIGABYTE™
No.1 USB 3.0 Motherboard
H55N-USB3 World's Smallest USB 3.0 Home Theater PC
H55 alaplapok
Tálcán kínáljuk
A tökéletes HD házimozi élményt
Fast Easy Powerful
10X Super Speed
3X USB Power
HDMI™ HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE
Display Port
H55N-USB3
Smart QuickBoot
Smart QuickBoot speeds up the system boot-up process and shortens the waiting time for entering the operating system, delivering greater efficiency for daily use.
CHS EXCELLENCE IN DISTRIBUTION
CHS HUNGARY
www.chs.hu
T 361-451-3543
F 361-451-3532
Ramiris
www.ramiris.hu
T 361-888-3200
F 361-888-3201
expert
Expert Zrt.
www.expert.hu
T 361-450-2430
F 361-450-2439
www.giga-byte.hu
2X uncia réz NYÁK

Assassin's Creed: Brotherhood Star Wars: Force Unleashed 2 Call of Duty: Black Ops L.A. Noire 2010 legjobb játékai Tron: Evolution The Sims 3: Late Night A 10 legjobb magyar játék 2011 legjobban várt hardverei www.pcguru.hu 01